

DAFTAR PUSTAKA

- Afandy, M. N., Widodo, & Adhi, B. P. (2020). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB DI SMK BAKTI IDHATA JAKARTA. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/pinter.4.2.4>
- Akbar, M. T. I. A., Wicaksono, S. A., & Amalia, F. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Studi pada SMK Muhammadiyah 1 Kemlagi). *JURNAL PENGEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN ILMU KOMPUTER*, 5(11), 5048–5056. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Alda, M. (2023). Pengembangan Aplikasi Penggajian Karyawan Dengan Menggunakan Metode Agile Berbasis Mobile Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 12(1), 43–51. <https://doi.org/10.34010/komputika.v12i1.8030>
- Andriyanto, S. (2022). *Pemodelan Perangkat Lunak Behavior Diagram* (M. Ayu, Ed.). Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
- Anoesyirwan, Madiistriyatno, H., & Mutmainnah, S. (2020). Peningkatan Kualitas Manajemen Publikasi Ilmiah Menggunakan Metode Agile. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2, 31–39. <https://doi.org/10.34306/abdi.v1i2.99>
- Asakir, I., & Mahmudah, F. N. (2022). Kreativitas dan Inisiatif Guru dalam Pengembangan Mutu Pembelajaran Online. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(1), 31–40. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.1.2022.1541>
- Bradley, V. M. (2020). Learning Management System (LMS) Use with Online Instruction. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 68–92. <https://doi.org/10.46328/ijte.36>
- Buton, S., Soumokil, A., & Tuharea, J. (2022). Manfaat Pembelajaran Daring dalam Menciptakan Proses Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi di SMP Negeri 20 Ambon. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 5118–5124. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.2485>

- Chastro, C., & Darmawan, E. (2020). Perbandingan Pengembangan Front End Menggunakan Blade Template dan Vue Js. *Jurnal Strategi*, 2(2).
- Dedi, A., Chasanah, N., Rofiyati, N. J., & Warman. (2025). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN LMS DI SMK NEGERI 5 PENAJAM PASER UTARA. *JURNAL KREATIVITAS DALAM PENDIDIKAN*, 6(1).
<https://ijurnal.com/1/index.php/jkp>
- Desyani, T., Mulyati, S., Kurnianto, E., Kamaludin, Afifah, N., & Fauziah, S. N. I. (2022). Pengujian Black Box menggunakan teknik Equivalence Partitions pada Aplikasi Sistem Pemilihan Karyawan Terbaik. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 5(2), 110–114.
<https://doi.org/10.32493/jtsi.v5i2.17578>
- Dwayani, N. K. S. M., Paramitha, A. A. I. I. P., & Suyasa, I. P. B. (2025). Pemodelan Arsitektur Sistem Informasi Kepegawaian Universitas Primakara Menggunakan Unified Modeling Language dengan Metode Scrum. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika dan Komputer)*, 24(1), 92–102.
<https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jis/index>
- Hakim, H. L., Faqih, D., Deva, D., Hudaya, I. F., & Ilyas, M. N. (2024). Pengujian Alpha Dan Beta Testing Pada Aplikasi TIJE. *Jurnal TEKNOIS*, 14(2), 285–295. <https://doi.org/10.36350/jbs.v14i2>
- Hardika, R. T. (2021). PENGEMBANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DALAM IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI. *Perspektif*, 1(2), 143–150. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.14>
- Hartawan, M. S. (2022). PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *JURNAL ELEKTRO & INFORMATIKA SWADHARMA*, 2(1), 43–47.
<https://pdfs.semanticscholar.org/b69f/a64d289d1e6b2190555670278d4505775bb9.pdf>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR

- SISWA. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68–73.
<https://doi.org/10.36835/attalim>
- Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). *BUKU AJAR REKAYASA PERANGKAT LUNAK* (M. Suryawinata, Ed.). UMSIDA PRESS.
<https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-6833-89-6/728>
- Helsalia, A., Pratama, H., Kristiani, M., & Marpaung, Y. B. (2021). Perancangan Aplikasi Pemesanan Obat di Apotek Dengan Analisis Design UML Yang Menerapkan GIS dan LBS. *Jurnal Teknik Informatika*, 1(1).
- Hermawansyah, W., & Kusmara, E. (2022). PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE & USER EXPERIENCE PADA WEBSITE EPIC TOUR DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). *Jurnal GERBANG STMIK Bani Saleh*, 12(2), 48–55.
<https://jurnal.stmik.banisaleh.ac.id/ojs2/index.php/JIST/article/view/102>
- Ismanto, E., Herlandy, P. B., & Rahmadani, R. (2024). Pengembangan Learning Management System (LMS) dengan Pendekatan Self Directed Learning (SDL) untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Kota Pekanbaru. *JURNAL FASILKOM*, 14(1), 66–74.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37859/jf.v14i1.6882>
- Kahar, M. I., Cikka, H., Afni, N., & Wahyuningsih, N. E. (2021). PENDIDIKAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 MENUJU ERA SOCIETY 5.0 DI MASA PANDEMI COVID 19. *Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 58–78.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24239/moderasi.Vol2.Iss1.40>
- Kasim, N. N. M., & Khalid, F. (2016). Choosing the right learning management system (LMS) for the higher education institution context: A systematic review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(6), 55–61. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i06.5644>
- Kent, B., Beedle, M., Bennekum, A. Van, Cockburn, A., Cunningham, W., Fowler, M., Grenning, J., Highsmith, J., Hunt, A., Jeffries, R., Kern, J., Marick, B., Martin, R. C., Mellor, S., Schwaber, K., Sutherland, J., &

- Thomas, D. (2001, Februari 13). *Manifesto for Agile Software Development*. Jim Highsmith.
- Kusuma, A. P., & Yufron, A. (2024). ANALISIS USER ACCEPTANCE TEST PADA APLIKASI PENGIRIMAN BARANG DALAM MENENTUKAN KUALITAS SISTEM. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 18(2), 234–243. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v18i2.4002>
- Kutsiyyah. (2021). Analisis Fenomena Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi (Harapan Menuju Blended Learning). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1460–1469. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.580>
- Markiano Solissa, E., Tri Budi Utami, A., Anggraini, R., & Mere, K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran E-Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 5, 327–333.
- Maulana, M. S. R., Ajie, H., & Widodo. (2024). PENGEMBANGAN WEB SERVICE SISTEM INFORMASI SKRIPSI DENGAN METODE SCRUM UNTUK PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 8(2), 44–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/pinter.8.2.6>
- Melyani, R. I., Rosita, & Aji, S. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Agile Software Development. *JASIKA (Jurnal Sistem Informasi Akuntansi)*, 03(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jasika.v3i01.2195>
- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality. *Jurnal KONSTELASI*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6625>

- Miller, R. W., & Collins, C. T. (2001). Acceptance Testing. *Proc. XPUniverse*.
<http://www.dsc.ufcg.edu.br/~jacques/cursos/map/recursos/Testing05.pdf>
- Nurjayanti, A. I., & Santosa, A. B. (2022). Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Mendukung Minat Siswa Pada Program Keahlian Desain Komunikasi Visual. Dalam *JAMP: Jurnal Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan* (Vol. 5).
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/>
- 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>
- Prasetyo, S. M., Nugroho, M. I. P., Putri, R. L., & Fauzi, O. (2022). Pembahasan Mengenai Front-End Web Developer dalam Ruang Lingkup Web Development. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(6), 1015–1020.
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>
- Putra, E. A., Sudiana, R., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Smartphone Learning Management System (S-LMS) Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 36–45. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.21014>
- Ramadhan, M. M. Z., & Angelia, F. (2023). MENGOPTIMALKAN PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE MELALUI PERBANDINGAN METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK (WATERFALL, PROTOTYPE, MOBILE-D, AGILE, RAD). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains*, 3(2), 13–19.
<http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/submit>
- Ramdany, S. W., Kaidar, S. A., Aguchino, B., Putri, C. A. A., & Anggie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1), 30–41.
- Ranisah, F., Oktiani, F., Rutmaya, & Ignatius, A. S. (2025). Pengaruh Komunikasi, Disiplin, Pengembangan Karir dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja Karyawan PT XYZ. *Jurnal Sains, Bisnis dan Teknologi*, 11(1), 47–58.

- Rasiban, Septiansyah, A., Hasanah, S., Permatasari, V. N., & Yulawati, A. (2023). SISTEM INFORMASI OTOMATISASI PELAPORAN DATA PENJUALAN TOKO BUKU NAZWA YANG MASUK DAN YANG KELUAR. *IKRAITH-INFORMATIKA*, 8, 279–292. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>
- Rosenberg, M. J. (2000). *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw Hill Professional.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). Panduan Scrum. *Diakses tanggal*, 2.
- Sholikhah, F. F., Rejekiningsih, T., & Sutimin, L. A. (2022). Online Platforms in Mobile Learning as Online Learning Media during the COVID-19 Pandemic. *TEKNODIKA*, 20(1), 18–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/teknodika.v20i1.55841>
- Silalahi, S., & Ajie, H. (2022). PENGEMBANGAN RESTFUL WEB SERVICE PADA SISTEM KOLABORASI GURU MATA PELAJARAN DI WILAYAH JAKARTA TIMUR DENGAN METODE SCRUM. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/pinter.6.2.10>
- Siswanto, R. (2023, Februari 10). *PEMANFAATAN AKUN BELAJAR.ID DALAM DIGITALISASI SEKOLAH*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/pemanfaatan-akun-belajar-id-dalam-digitalisasi-sekolah#:~:text=Pemerintah%20telah%20menyiapkan%20akun%20layanan%20pembelajaran%20elektronik%20melalui,yang%20disebut%20belajar.id.%20Selain%20itu%20juga%20bebas%20biaya.>
- Stefanus, M., & Andry, J. F. (2020). Author : PENGEMBANGAN APLIKASI E-LEARNING BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL PADA SMK STRADA 2 JAKARTA. *JURNAL FASILKOM*, 10(1), 1–10.

- Suci, A. S., Khoiriyah, B., Sari, D. P., & Munthe, M. Z. (2024). PEMANFAATAN E-LEARNING DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Jurnal Tarbiyah bil Qalam, VIII*.
- Suprpto, E. (2021). User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang. *Jurnal Civronlit Unbari, 6*(2), 54–58. <https://doi.org/10.33087/civronlit.v6i2.85>
- Surya, R., & Putra, S. H. (2022). Perancangan Aplikasi Sistem Pengendalian Stock Barang pada Toko Platinum AWS berbasis Web dengan Metode Waterfall. *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer, 6*. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i2.11539>
- Suryawinata, M. (2021). *Buku Ajar Mata Kuliah Pengembangan Aplikasi Berbasis Web* (S. B. Sartika & M. T. Multazam, Ed.). UMSIDA PRESS. <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-602-5914-81-2>
- Susatio, S. L. B., Hasbi, M., & Purnamawati. (2022). PERANAN E-LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS. *Jurnal Ilmu Pengetahuan, 2*(2).
- Susilo, D., Faradillah, & Kesuma, H. Di. (2023). Aplikasi Handling Problem Unit IT Infrastruktur Divisi Teknologi Dan Sistem Informasi Pada Bpd Sumsel Babel Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau, 5*(2), 116–127. <https://doi.org/10.52303/jb.v5i2.109>
- Sutherland, J., & Schwaber, K. (2011). *The Scrum Papers: Nut, Bolts, and Origins of an Agile Framework*. Scrum, Inc.
- Syuhada, F. A., & Handrianto, Y. (2023). Perancangan Aplikasi Learning Management System Berbasis Web Pada Trustco Cipta Madani. *Jurnal Komputer Antartika, 1*. <https://ejournal.mediaantartika.id/index.php/jka>
- Trisnawati, L., Setiawan, D., & Budiman. (2022). SISTEM MONITORING KEGIATAN KEMAHASISWAAN MENGGUNAKAN METODE AGILE DEVELOPMENT. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering, 6*(1), 49–57.

- Uminingsih, Ichsanudin, M. N., Yusuf, M., & Suraya. (2022). PENGUJIAN FUNGSIONAL PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DENGAN METODE *BLACK BOX TESTING* BAGI PEMULA. *Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123>
- Utomo, A., Sutanto, Y., Tiningrum, E., & Susilowati, E. M. (2020). PENGUJIAN APLIKASI TRANSAKSI PERDAGANGAN MENGGUNAKAN *BLACK BOX TESTING* BOUNDARY VALUE ANALYSIS. *Jurnal Bisnis Terapan*, 4(2), 133–140. <https://doi.org/10.24123/jbt.v4i2.2170>
- Wahyudi, I., Fahrullah, Alameka, F., & Haerullah. (2023). ANALISIS BLACKBOX TESTING DAN USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI SOLUSIMEDSOSKU. *Jurnal Teknosains Kodepena*, 04(1), 1–9.
- Wairooy, I. K. (2020, Maret 31). *Software Engineering: Agile Software Development Process Model – Scrum Model*. BINUS UNIVERSITY. <https://socs.binus.ac.id/2020/03/31/software-engineering-agile-software-development-process-model-scrum-model/>
- Wiragunawan, I. G. N. (2022). PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DALAM PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DARING PADA SATUAN PENDIDIKAN. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1).
- Zulvi, M. S. (2021). Systematic Literature Review Penerapan Metodologi Agile Dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 7(2). <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- Zulviana, T., Pen, J. B., Murhananto, & Wadi, S. (2021). *Optimalisasi Penggunaan learning management System (LMS) dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. <https://repositori.kemdikbud.go.id/26637/>