

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Y. F., & Yulfitri, A. (2021). PENGUJIAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING STUDI KASUS E-WISUDAWAN DI INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI AL-KAMAL. *JIK: Jurnal Ilmu Komputer Volume 5 Nomor 1, Juni 2020, 0(0)*. https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-22614-11_2077.pdf
- Destriana, R., Husain, S. M., Handayani, N., & Siswanto, A. T. P. (2021). Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase. In *Deepublish Publisher*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=6bM-EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=use+case+diagram&ots=Lqu_c1nQts&sig=axZgYqDf_kHMaTnefZuqvHh8nXY&redir_esc=y#v=onepage&q=use%20case%20diagram&f=false
- Fadillah, M. (2022). *Teknologi Merupakan Solusi Bagi Guru Untuk Menjadikan Pembelajaran Lebih Efisien*. <https://doi.org/10.31237/OSF.IO/QBP8X>
- Fauzi, A. (2020). E-LEARNING BERBASIS MOODLE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN KOMUNIKASI GUNA MENCEGAH PENYEBARAN COVID-19. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 28–39. <https://doi.org/10.35719/ANNISA.V13I1.23>
- Febrianti, C., Sudradjat, A., & Sari, R. (2020). Perancangan E-learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Infotech*, 2(2), 171–176. <https://doi.org/10.31294/INFORTECH.V2I2.9111>
- Gideon, S. (2020). KOMPARASI EDMODO, GOOGLE CLASSROOM DAN SCHOOLGY SEBAGAI MEDIA PJJ ONLINE PADA MATA KULIAH FISIKA 1. *Indonesian Journal of Natural Science Education*, 3(2), 324–330. <https://doi.org/10.31002/NSE.V3I2.1066>
- Hakim, H. L., Faqih, D., Deva, D., Hudaya, I. F., & Ilyas, M. N. (2024). Pengujian Alpha dan Beta Testing Pada Aplikasi TIJE. *TeknoIS : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 14(2), 285–295. <https://doi.org/10.36350/JBS.V14I2.265>
- Harahap, S., Simatupang, M., & Atika, L. (2023). *Penguatan Learning Management System (LMS) untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran pada Era Society 5.0 di Prodi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 1–10. <http://javit.ppj.unp.ac.id/index.php/javit/article/view/149/39>
- Hartawan, M. S., & Id, J. (2022). Penerapan User Centered Design (Ucd) pada Wireframe Desain User Interface dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43–47. <https://www.neliti.com/publications/558240/>

- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2020). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA UNIS*, 6(1), 25–29. <https://doi.org/10.33592/JUTIS.VOL6.ISS1.38>
- Hikmah, N., Hikmah, N., Suradika, A., & Gunadi, R. A. A. (2021). METODE AGILE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU MELALUI BERBAGI PENGETAHUAN (KNOWLEDGE SHARING) . *Instruksional*, 3(1), 30–39. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.30-39>
- Hilmyansyah, M., Simorangkir, H., Studi Teknik Informatika, P., & Ilmu Komputer, F. (2022). Implementasi Metode Scrum Pada Pembangunan Sistem Informasi Monitoring Progress Proyek Berbasis Web (Studi Kasus: PT Quatra Engineering Mandiri). *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 6(3). <https://doi.org/10.37817/IKRAITH-INFORMATIKA.V6I3.2198>
- Iqbal, M. I. M., Eka, E. R., & Puput Cendana Sari. (2022). Implementasi Learning Management System Sebagai Inovasi Pendidikan Era Sekolah Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 70–77. <https://doi.org/10.56854/JT.V1I2.76>
- Kharisma, B., & Santoso, N. (2020). Pengembangan Aplikasi Manajemen Proyek Perangkat Lunak Kolaboratif Menggunakan Scrum. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(3), 723–732. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7029>
- Kinanati, S. V., Setyadi, R., & Widiyari, L. (2023). Implementasi ReactJS dalam Mengembangkan Front-End Website PT XYZ. 17(2). <https://ejournal.lppmunsap.org/index.php/infomans/article/view/1022/701>
- Likert, S., Keluarnya, J., & Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/JMAN.V12I1.978>
- Marcellino, M., & Leo, A. (2024). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA INVENTARIS BARANG MENGGUNAKAN FRAMEWORK REACT.JS. *ALGOR*, 6(1), 114–129. <https://doi.org/10.31253/ALGOR.V6I1.3351>
- 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. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.24002/KONSTELASI.V3I1.6625>
- Mufti Prasetyo, S., Ivan Prayogi Nugroho, M., Lima Putri, R., & Fauzi, O. (2022). *Pembahasan Mengenai Front-End Web Developer dalam Ruang*

Lingkup Web Development. 01(6).

<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>

- Muna, F., Khotimah, T., & Jazuli, A. (2023). SISTEM ADMINISTRASI PERPUSTAKAAN DESA KALIPUTU BERBASIS WEB. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1395–1402.
<https://doi.org/10.36040/JATI.V7I2.6845>
- Novianto, A. R., & Rani, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Sains, Nalar Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(1).
<https://journal.uui.ac.id/jurnalsnati/article/view/23625/14150>
- Novria, R., Kurniawan, B., & Suryanto. (2022). Aplikasi Pemesanan Makanan Di Bebek dan Ayam Tekaeng Menggunakan Php dan Mysql. *JIK : Jurnal Informatika Dan Komputer*, 13(1), 15–26.
<https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jik/article/view/130>
- Ovan, O., & Saputra, A. (2020). CAMI: Web-Based Application to Test Validity and Reliability of Research Instruments. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 5(2), 244–248.
<https://doi.org/10.26737/jetl.v5i2.2032>
- Parinata, D. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI YOUTUBE DAN FACEBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 11–17.
<https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/1061>
- Pratama, S. D., Lasimin, L., & Dadaprawira, M. N. (2023). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, 6(2), 560–569.
<https://doi.org/10.53513/JSK.V6I2.8166>
- Pratomo, I. W. P., & Wahanisa, R. (2021). Pemanfaatan Teknologi Learning Management System(LMS) di Unnes Masa Pandemi Covid-19.
<https://doi.org/10.15294/snhunnes.v7i2.730>
- Ramadhan, M. A., Maulana, A., Kusumarini, A., Apriliany, A., Haryani, M. P., Rismana, E., Dhio, D., & Rizky, M. (2020). PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BAGI GURU SMK DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN DI KAB/KOTA BEKASI. *Sarwahita*, 17(02), 193–200.
<https://doi.org/10.21009/SARWAHITA.172.10>
- Rizaldy, R., & Dirgahayu, R. T. (2020). Pengembangan Front-End Sistem Informasi Pendataan Pendar Foundation Yogyakarta.
<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15591/10252>

- Safitri, D., Qudsi, R., Ariawan, R., Herlina, S., Studi, P., Matematika, P., & History, A. (2022). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERINTEGRASI KARAKTER ISLAMI PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII MTS. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 5(2), 90–104. <https://doi.org/10.37150/JP.V5I2.1406>
- Sandri, M. (2020). PENDEKATAN PENGAJARAN BAHASA BERBASIS TIK UNTUK MAHASISWA. *Indikator*, 3(1).
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.47134/JACIS.V2I1.43>
- Saputra, U., Nasution, B. R., Anggara, A. A., Qaisa, R. S., Jakfar, A. E., & Astrianda, N. (2023). Analisa Pengujian Sistem Informasi Website E-Commerce Bali-Store Menggunakan Metode Black Box Testing. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 95–102. <http://jurnal.utu.ac.id/JTI/article/view/7847>
- Saputro, I. E., Faridi, A., Saleh, M., & Syafri, F. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Synchronous dan Asynchronous Pada Pembelajaran Bahasa Inggris: Perspektif dan Urgensi Mahasiswa Pada Fenomena Pendidikan Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 5(1), 541–545. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/1525>
- Sholehuddin, M. D. A., Auliasari, K., & Faisol, A. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM UJIAN ONLINE MINAT DAN BAKAT SISWA SMK PADA SMK ISLAM BATU. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(2), 534–540. <https://doi.org/10.36040/JATI.V5I2.3723>
- Sommerville, Ian. (2016). *Software Engineering Tenth Edition*. 808. <http://repo.darmajaya.ac.id/4705/>
- Sugiarto, R., & Musyafa, A. (2024). Learning Management System (LMS) pada SMK1 Barunawati Jakarta. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer MH. Thamrin*, 10(2). <https://journal.thamrin.ac.id/index.php/jtik/article/view/2422/2290>
- Sugiyanto, S., & Alqodri, C. F. (2024). Pengembangan Frontend Website Pada Platform Survey Online Menggunakan Agile Scrum. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(2), 140–150. <https://doi.org/10.31284/p.semtik.2024-2.6239>
- Sukarno, M. (2020). Dinamika Perkembangan E-learning dan Tantangannya Dalam Media Pembelajaran. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 4(2), 110. <https://doi.org/10.30659/KONTINU.4.2.110-124>

- Sulistiyorini, T., Sova, E., & Ramadhan, R. (2022). PEMANTAUAN KASUS PENYEBARAN COVID-19 BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK REACT JS DAN API. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(04), 01–13.
<https://doi.org/10.56127/JUKIM.V1I04.137>
- Syahputra, R., Winardi, A. R., Rahmadani, A., Islamiah, R., & Hamzah, M. L. (2024). A Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Mainan Edukasi BricksGenius Berbasis Web Menggunakan Metode SCRUM. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 2(2), 98–110.
<https://doi.org/10.55583/JTISI.V2I2.903>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Deriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyanti, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *BUKU AJAR METODE PENELITIAN*. CV Science Techno Direct.
- Widyawati, W., Surahmat, A., Nasri, E., & Febriyanto, S. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PADA SMK DARUL ISHLAH. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(1), 68–77.
<https://doi.org/10.47080/SIMIKA.V5I1.1702>
- Zidan, M. A. Z., Mus, S., & Basri, S. (2023). *EVALUASI PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DI SMK NEGERI 6 MAKASSAR*. <https://eprints.unm.ac.id/34576/>

