

## DAFTAR PUSTAKA

- Buana, C. L., Pamungkas, R. J. A., Muntaha, R. F., & Umami, Z. (2025). Membangun Identitas Desa Wisata Tajuk melalui Website menggunakan Metode Waterfall : Analisis Komunikasi dan Strategi Digital Branding. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 6(1), 261–272.
- Dermawan, A., Saputra, E., & Hutagalung, J. E. (2022). Peran Masyarakat Dalam Menaati Hukum Dan Mendukung Perkembangan Teknologi Komputer Dalam Bisnis Digital. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 569–573. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.2542>
- Effendy, E., Siregar, E. A., Fitri, P. C., & Damanik, I. A. S. (2023). Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4343–4349.
- Eirlangga, Y. S., Juledi, A. P., Manurung, K. H., Thoriq, M., & Syaputra, A. E. (2024). *Dasar-Dasar Sistem Basis Data (I)*. Jasa Niaga Digital Indonesia.
- Fiqri, A. M., & Sutabri, T. (2023). Analisis Manajemen Layanan E-Learning Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Framework ITIL Versi 3 Pada SMK Muhammadiyah 1 Palembang. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 1(1), 74–80. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v1i2.122>
- Gaghana, K. G., & Sutomo, R. (2023). Development of a Mobile-Based Commodity Exchange Information Application Prototype for Indonesian Companies. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 7(3), 1037–1050. <https://doi.org/10.33379/gtech.v7i3.2694>
- Gustiawan, A., & Trisianto, C. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming Pada Pt. Pradana Energi Gemilang. *Jurnal Ilmu Komputer*
- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (pp. 28–276). Informatika Bandung.

- Anharudin, Siswanto, S., & Syakira, R. M. (2022). Rancang Bangun Data Storage System berbasis Web Dengan Metode Extreme Programming. *Jurnal Tekno Kompak*, 16(1), 123. <https://doi.org/10.33365/jtk.v16i1.1454>
- Ardiansah, T., Rahmanto, Y., & Amir, Z. (2023). Penerapan Extreme Programming Dalam Sistem Informasi Akademik SDN Kuala Teladas. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 1(2), 44–51. <https://doi.org/10.58602/itsecs.v1i2.25>
- Anhar. "PHP & MySQL Secara Otodidak". Jakarta: MediaKita. 2010.
- Azis, M. Farid. "Object Oriented Programming Php 5". Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2005.
- Fatta, Hanif Al. "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern". Yogyakarta: Penerbit Andi. 2007.
- Hutahaean, Jeperson. "Konsep Sistem Informasi". Yogyakarta: Deepublish. 2015.
- Muslihudin, Muhammad dan Oktafianto. 2016. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Priyanto, Rahmat. "Belajar Sendiri: Menguasai MySQL 5". Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2007.
- Wardana, S.Hut, M.Si. "Menjadi Master PHP dengan Framework Codeigniter". Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2010.
- Sabrina, A. (2023). Pengenalan Konsep Dasar Dan Penggunaan Database Manajemen Sistem (DBMS). *Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT)*, 3(3), 271-279.
- W Hermawansyah · 2022 · Dirujuk 13 kali — 2. Design and Prototyping (Wireframe, Prototype, Mockups). Sebuah wireframe adalah sketsa dari sistem yang akan dibangun.
- Iskandar, K. (2012). Menggunakan Diagram Use Case Dan Rich Picture. *ComTech*, 3(1), 654–662.