

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Fakhruddin, N. Rismawati, and R. Sriyanti, "Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan Paket Wisata Pulau Seribu Berbasis Java Dengan Metode Scrum (Studi Kasus PT. Abarter Global Indonesia)," *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 104–111, 2022.
- [2] D. B. Pamungkas and A. Suhendar, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Pariwisata Berbasis Mobile di Kota Yogyakarta," *G-Tech J. Teknol. Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 713–721, 2024, doi: 10.33379/gtech.v8i1.3973.
- [3] M. Ramadhan and A. Gustalika, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Tempat Wisata Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming," *Bull. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 114–124, 2024, doi: 10.47065/bit.v5i2.1341.
- [4] M. Farhan, K. Darussalam, R. C. Saphira, and F. Purwani, "Implementasi Extreme Programming Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile Pengenalan Pada Masa Orientasi Mahasiswa," vol. 14, no. 2, pp. 80–149, 2024.
- [5] T. Ardiansah, "Perancangan Sistem Persediaan Menggunakan Metode Extreme Programming," *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2022, doi: 10.58602/jima-ilkom.v1i1.1.
- [6] M. Alda, "Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming (XP)," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 7, no. 1, pp. 62–71, 2023, doi: 10.26798/jiko.v7i1.701.
- [7] A. Mustika, "Permodelan Sistem Informasi Penjualan Barang Menggunakan Metode Scrum," *J. Data Sci. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.58602/dimis.v2i1.97>
- [8] M. Ridwan Nawawi, S. Lestanti, and D. Fanny, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Fasilitas Pondok Pesantren Nurul Ulum Dengan Menggunakan Metode Xp (Extreme Programming)," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 6, no. 2, pp. 835–841, 2022, doi: 10.36040/jati.v6i2.5746.
- [9] G. Booch, J. Rumbaugh, and I. Jacobson, *The Unified Modelling Language User Guide*. 1999.
- [10] A. H. Rio Risqi and Z. Zukhri, "Penggunaan Firebase Analytics pada Pengembangan Aplikasi Mobile I ' m Ull dengan Framework Flutter," *Automata*, vol. 4, pp. 1–7, 2023.
- [11] S. Kasus, M. Al, R. A. Nugraha, M. T. Ananta, and A. H. Brata, "Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Sistem Manajemen Pembelian dan Patungan Hewan Kurban Berbasis Android," vol. 1, no.

- 1, pp. 1–10, 2017.
- [12] A. A. Shonta, L. N. Hamidah, M. Hasan, M. M. Dewi, Y. Astuti, and I. R. Wulandari, “Penerapan Firebase Realtime Database Pada Aplikasi Media Informasi dan Pendaftaran Training IT Berbasis Android,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 3, p. 1517, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i3.4040.
 - [13] E. U. Albab, C. D. Suhendra, and L. F. Marini, “Implementasi Metode Prototype dalam Pengembangan Aplikasi Wondama-Tourism Berbasis Android,” *Al Qalam J. Ilm. Keagamaan dan Kemasyarakatan*, vol. 18, no. 2, p. 1413, 2024, doi: 10.35931/aq.v18i2.3394.
 - [14] I. B. Prayoga Bhiantara, G. Indrawan, and K. Y. E. Aryanto, “Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi E-Ticket Mobile dengan Metode Extreme Programming (Studi Kasus Dinas Pariwisata Karangasem),” *J. SISKOM-KB (Sistem Komput. dan Kecerdasan Buatan)*, vol. 5, no. 1, pp. 38–48, 2021, doi: 10.47970/siskom-kb.v5i1.227.
 - [15] R. Uci, Yulanda, and Syariadi, “Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata Bengkalis Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming,” *J. Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 98–101, 2020.
 - [16] J. Romadoni, B. R. Hakim, and M. Rasyid, “Sistem Informasi Wisata Religi di Kota Banjarmasin Berbasis Flutter dan Firebase,” *JSITIK J. Sist. Inf. dan Teknol. Inf. Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 41–53, 2023, doi: 10.53624/jsitik.v2i1.310.
 - [17] S. I. made Prasetyo, Ryan Teguh, “PENGEMBANGAN APLIKASI PEMANDU WISATA BUDAYA DAN ALAM DI KABUPATEN,” *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 37–48, 2024.
 - [18] E. Suhandono and P. Sugiarto, “Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Paket Wisata (Studi Kasus SATU BIRU Travel),” *J. Asimetrik J. Ilm. Rekayasa Inov.*, vol. 3, pp. 191–204, 2021, doi: 10.35814/asiimetrik.v3i2.2169.
 - [19] A. F. Lestari, “Implementasi Extreme Programming Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Buku Menggunakan Java,” *JAS - J. Account. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 06–12, 2023, doi: 10.31294/jais.v3i01.2010.
 - [20] F. Mahardika, M. Khoiri, and M. Al ‘Amin, “Implementasi Extreme Programing pada Sistem Informasi Penggajian untuk Peningkatan Pelayanan kepada Karyawan,” *Hello World J. Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 74–84, 2023, doi: 10.56211/helloworld.v2i2.274.
 - [21] L. Suryani, E. Murniyasih, M. P. Saptono, R. F. Waliulu, and ..., “Pengembangan aplikasi bank sampah dengan metode extreme programming,” *Electro ...*, vol. 8, no. 2, 2022, [Online]. Available: <https://poltekstpaul.ac.id/jurnal/index.php/jelekn/article/view/571%0>

Ahttps://poltekstpaul.ac.id/jurnal/index.php/jelekn/article/download/571/400

- [22] S. W. Saputra, "Rancang Bangun Aplikasi 'Hewan Laut' Sederhana Berbasis Android," no. May, pp. 2–2, 2022.
- [23] E. Sugawara and H. Nikaido, "Properties of AdeABC and AdeIJK efflux systems of *Acinetobacter baumannii* compared with those of the AcrAB-TolC system of *Escherichia coli*," *Antimicrob. Agents Chemother.*, vol. 58, no. 12, pp. 7250–7257, 2014, doi: 10.1128/AAC.03728-14.
- [24] Mountain Goat Software, *User Stories and User Story Examples by Mike Cohn*. 2017.
- [25] G. Succi, M. Marchesi, L. Williams, and J. D. Wells, *EXtreme programming perspectives*. 2003. [Online]. Available: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=554914>
- [26] S. N. I. Alfain, "Use Case Diagram," selasar. [Online]. Available: <https://www.selasar.com/use-case-diagram/?form=MG0AV3>
- [27] S. R. Wahono, *Analisis dan Desain Sistem dengan Unified Modeling Language (UML)*, vol. 14, no. 13. 1996.
- [28] M. Ben-Menachem, "Writing effective use cases," *ACM SIGSOFT Softw. Eng. Notes*, vol. 26, no. 1, pp. 94–95, 2001.
- [29] T. University, "Mengenal Apa itu Activity Diagram dan Kegunaanya dalam SDLC."
- [30] R. Juliarto, "Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen."
- [31] C. Novitasari, "Pengertian Class Diagram Contoh, dan Simbolnya," 2018.
- [32] V. Muntihana, J. T. Informatika, F. Sains, and D. A. N. Teknologi, *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Dan Android Pada Klinik Gigi Lisda Medica Di Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan*. 2017.
- [33] S. H. Hutabarat, "Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Cross-Platform Menggunakan Framework Flutter," pp. 1–13.
- [34] I. Husain, P. Purwantoro, and C. Carudin, "Analisis Performa State Management Provider Dan Getx Pada Aplikasi Flutter," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 2, pp. 1417–1422, 2023.
- [35] M. M. F. Abdillah, I. L. Sardi, and A. Hadikusuma, "Analisis Performa GetX dan BLoC State Management Library Pada Flutter untuk Perangkat Lunak Berbasis Android," *Log. J. Penelit. Inform.*, vol. 1, no. 1, p. 73, 2023.

- [36] W. Firdaus and A. Prihanto, “Integrasi Website Danzstore Dengan Midtrans Menggunakan Metode Websnap Untuk Menangani Transaksi Pembayaran,” vol. 06, pp. 437–444, 2024.
- [37] C. Dinda, “Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” vol. 9, no. 2, pp. 979–993, 2013.
- [38] T. Kurniawan, S. Samsudin, and T. Triase, “Implementasi Layanan Firebase pada Pengembangan Aplikasi Sewa Sarana Olahraga Berbasis Android,” *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 6, no. 1, p. 13, 2021.
- [39] S. M. Pulungan, R. Febrianti, T. Lestari, N. Gurning, and N. Fitriana, “Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram Dalam Perancangan Database,” *J. Ekon. Manaj. dan Bisnis*, vol. 1, no. 2, pp. 98–102, 2023.
- [40] M. Bachtiar, G. Alvinson, and K. O. Bachri, “Upaya Perbaikan Sistem Monitoring Persediaan Dengan Perancangan Entity Relationship Diagram (Erd) Sebagai Dasar Perancangan,” *Cylind. J. Ilm. Tek. Mesin*, vol. 8, no. 1, pp. 29–35, 2022.
- [41] T. Hamilton, “What is Black Box Testing? Techniques, Types & Example,” GURU99.
- [42] R. A. Nugroho and Bahtiar Arief Rais, “Perancangan Sistem Presensi Guru Berbasis Android Menggunakan Metode Agile Scrum,” Univ. Telkom, S1 Rekayasa Perangkat Lunak - Kampus Purwokerto, 2025.
- [43] N. Hartono and A. A. Muin, “Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang,” vol. 2, no. 1, pp. 84–100, 2025.
- [44] B. Priyatna, A. Lia Hananto, M. Nova, P. Studi Sistem Informasi, and U. Buana Perjuangan Karawang, “Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development,” *Systematics*, vol. 2, no. 3, pp. 110–117, 2020.