

## DAFTAR PUSTAKA

- Begg, C., & Connolly, T. (2015). *Database System* (Sixth Edition ed.). England: Pearson Education.
- Beon Intermedia. (2020, April 21). *Apa itu Agile?* Retrieved from Jagoan Hosting: <https://www.jagoanhosting.com/blog/apa-itu-agile-development-method/>
- Chandra, M., Hermadi, I., & Suroso, A. I. (2015). Evaluasi Cobit dan Perancangan IT Balanced Scorecard untuk Perbaikan Penerapan System Development. *Jurnal Manajemen Teknologi*, 233.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fikri, M., & Daryani, R. (2021). *Manajemen Sistem Pendidikan*. Indonesia: Duta Media Publishing.
- Harmayani, Apdilah, D., Helmiah, F., Siagian, Y., & Syah, A. Z. (2021). *Interaksi Manusia dan Komputer*. (J. Simarmata, & W. Ramdhan, Eds.) Indonesia: Yayasan Kita Menulis.
- Hidayat. (2010). *Website*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas, Granedia.
- ISO 9241-210. (n.d.). *Ergonomics of Human System Interaction*. Switzerland.
- Kendall, & Julie. (2010). *System Analyst and Design*. New Jersey: prentice hall.
- Ladjamudin, A.-B. B. (2013). *Konsep Sistem Basis Data dan Implementasinya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lastiansah. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- New Zealand. (2004). *e-Learning and implications for New Zealand Schools: A literature review*. New Zealand: Ministry of Education.
- [oxfordlearnersdictionaries.com/](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/). (2021). Retrieved from Oxford Learner's Dictionaries : [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american\\_english/frametwork](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/frametwork)
- Pelawi, D. (2013). PEMBUATAN SISTEM INFORMASI DENGAN ANALISIS. 215.
- S. Gillis, A. (2019, June). *TechTarget*. Retrieved from Systems Development Life Cycle (SDLC): <https://searchsoftwarequality.techtarget.com/definition/systems-development-life-cycle>
- Satzinger. (2005). *Object-Oriented Analysis and Design*. USA: Cengage Learning.
- Siena, I. (2009). Pengembangan Sistem Web SMAN 1 Ciomos Dengan Menggunakan Teknologi Framework CodeIgniter 1.7.1. *Penulisan Ilmiah*.
- Sudarmawan. (2007). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Andi.

- Susilowati, Y. (2019). *Modul E-Commerce untuk Siswa*. (H. Pernomo, MBA, MA, Ed.) Indonesia: Mutiara Publisher.
- Alfath Yauma, I. F. (2020). Learning Management System (LMS) pada E-Learning Menggunakan Metode Agile dan Waterfall berbasis Website. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 324-328.
- Julian Chandra Wibawa, E. E. (2015). APLIKASI E-LEARNING DI SMP NEGERI 46 BANDUNG. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 1-11.
- Kukuh Septyanto, M. A. (2020). Learning Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall. *ELINVO(Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 89-101.
- Mukhlisoh Syaukati Robbi, Y. (2019, Oktober). Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web dengan Model Prototype pada SMPN 7 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 2, 148-154.
- Rizki Pratama, H. K. (2021, Juni). Perancangan Content Authoring Tool Berbasis Scorm (Sharable Content Object Reference). *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 9, 62-70.

