

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrum Interaktif Berbasis Aplikasi Android*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Aprilia, S. (2020). Sistem Informasi Absensi Berbasis Website Menggunakan API WhatsApp dengan Metodologi Incremental (Studi Kasus SMP Negeri 29 Pekanbaru). *JAIC*, 38-44.
- Bima, I. (2011). *Java Dekstop*. Singapura: Ifnubima.org.
- Dahlan. (2009). *Database Management System (DBMS)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fajar Akbar, S. (2019). Penerapan Metode Waterfall Untuk Perancangan Sistem Informasi Kehadiran Siswa Berbasis Web dan SMS Gateway Studi Kasus SMA IP Yakin Jakarta. *JTIS*, 89-94.
- Foundation, T. A. (2021, july 7). *Apache POI - the Java API for Microsoft Document*. Diambil kembali dari Apache POI: <https://poi.apache.org>
- Gede Karya, S. M. (2012). *Integrated Web Test Environment*. Parahyangan: Lembaga Penelitian dan pengabdian kepada Masyarakat Universitas Katolik Parahyangan.
- Hartono, J. (1999). *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis Edisi 2*. Yogyakarta: Andi offset.
- Hartoto, I. (2016). *Trik Membuat Software BOT dengan Visual Basic.Net*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Hudaya, k. K. (2013). *Cara Cepat Menguasai Java Desktop dengan Metode Pro-OPP*. Kraksaan: Hudaya Informatika.
- Irma Kartika Wairooy, S. M. (2021, July 8). *Scrum Agile Methodology*. Diambil kembali dari Bina Nusantara: <https://socs.binus.ac.id/2020/03/31/software-engineering-agile-software-development-process-model-scrum-model>
- Ken Schwaber, J. S. (2017). *Panduan Scrum*. Yogyakarta: Creative Commons.
- Kompas.com. (2021, juli 6). *Kompas.com*. Diambil kembali dari WhatsApp tembus 2 miliar pengguna: <https://tekno.kompas.com/read/2020/02/13/18190017/whatsapp-tembus-2-miliar-pengguna>

- Kristanto, A. (2008). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Graha Media.
- Mohammad Bhanu Setyawan, A. F. (2020). Prototype Untuk Monitoring Presensi Siswa Menggunakan Fingerprint dengan kendali Raspberry Pi. *Jurnal Teknik Informatika*, 21-30.
- Muthma'innah, R. L. (2014). *Pembangkit Grafik Berbasis Bahasa Alami pada Database Management System (DBMS)*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Novri Hadinata, M. N. (2020). Implementasi Metode Scrum dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan (Studi Kasus : Penjualan Sparepart Kendaraan). *Jurnal Informatika*, 17-25.
- Permana, P. I. (2013). *Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah berbasis Web dengan Framework Codeigniter dan Postgresql di SMA Negeri 1 Nganjuk*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ruseno, N. (2019). IMPLEMENTASI SCRUM PADA PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM RESERVASI ONLINE MENGGUNAKAN PHP. *Jurnal Gerbang*, 8-15.
- Selenium, (2020, Juli 4). *Selenium*. Diambil kembali dari The e Selenium Browser Automation Project. <https://www.selenium.dev/documentation/>
- Swastha. (2001). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Syafiih, M. (2021). Pembuatan Website Biro Pendidikan Nurul Jadid dengan Sistem Framework sebagai Media Informasi Pendidikan di Pesantren. *GUYUB*, 13.
- WhatsApp. (2021, Juli 11). *Tentang WhatsApp*. Diambil kembali dari WhatsApp: www.whatsapp.com/about