

DAFTAR PUSTAKA

- Anifa, M., Ramakrishnan, S., Kabiraj, S., & Joghee, S. (2024). Systematic Review of Literature on Agile Approach. *NMIMS Management Review*, 32(2), 84–105. <https://doi.org/10.1177/09711023241272294>
- Azimah, A., & Jusuf, H. (2023). *Rancang Bangun Sistem informasi Rekognisi Pembelajaran Lampau Menggunakan Metode Waterfall*.
- Bagus Gede Sarasvananda, I., & Komang Arya Ganda Wiguna, I. (2021). *Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI*. 6(2), 258–267. <https://doi.org/10.32493/informatika.v6i2.9482>
- Benabderrezak, Y. (2024). *UML Sequence Diagram*. <https://www.researchgate.net/publication/385782122>
- Budiarti, Y., Informatika, T., Nusa, S., & Jakarta, M. (2020). IMPLEMENTASI METODE EXTREME PROGRAMMING UNTUK MERANCANG SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN SISWA BARU BERBASIS WEB PADA SMK MULTIMEDIA MANDIRI JAKARTA. In *Yusnia Budiarti* (Vol. 1). www.bps.go.id
- Caleb Porzio. (2025). *Livewire Documentation*. <https://livewire.laravel.com/>
- Dhage Pradeepkumar, Thakker Rajesh, & Warhade Khrisna. (2025). *Laravel Technology based Maternal e-Helathcare Systems with Improved Response Time and Stability*. <https://doi.org/10.54392/irjmt25324>
- Fitria, O., Hasanah, N., Pd, M., & Untari, R. S. (2020). *BUKU AJAR REKAYASA PERANGKAT LUNAK*. UMSIDA PRESS UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO.
- Journal, A., & Rustam, A. (2021). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY BERBASIS WEB PADA GUDANG DI PT. SPIN WARRIORS*. <http://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE>
- KEMDIKBUDRISTEK. (2024). *PETUNJUK TEKNIS REKOGNISI PEMBELAJARAN LAMPAU PADA PERGURUAN TINGGI YANG MENYELENGGARAKAN PENDIDIKAN AKADEMIK*. <https://sierra.kemdikbud.go.id/>
- Khairunisa, Y., Mardiani, E., Rahmansyah, N., & Zuriati. (2023). *Dasar-Dasar Pemrograman* (1st ed.). PT Penamuda Media.

- Mulyani, S. (2024). Kebijakan Publik Di Bidang Pendidikan Tinggi Dalam Kaitannya Dengan Penerapan Rekognisi Pengalaman Lampau (RPL). *Jurnal Professional*, 11(1), 221–228.
- Nasution, M. N., & Maulana, R. (2024). Jurnal Informatika Terpadu PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL: STUDI KASUS DI SMK ASSALAM DEPOK. *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(2), 156–164. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). *UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML) UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU DI SMK MARGA INSAN KAMIL*.
- Pambudi, A., & Apriandari, W. (2023). An Extreme Programming Approach for Instructor Performance Evaluation System Development. *Journal of Informatics Information System Software Engineering and Applications (INISTA)*, 5(2), 126–135. <https://doi.org/10.20895/inista.v5i2.1050>
- Permendikbudristek. (2021). *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA NOMOR 41 TAHUN 2021 TENTANG REKOGNISI PEMBELAJARAN LAMPAU* (Issue Peraturan Menteri). https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=2832
- Putri, M., Nadeak, E., Rahmi, N., Rini, A., Novita Sari, D., Kusmiati, H., & Almaheri Adhi Pratama, R. (2023). *SISTEM MANAJEMEN BASIS DATA MENGGUNAKAN MySQL* (1st ed.). WIDINA MEDIA UTAMA.
- Putri, R. (2022). *BASIS DATA* (2nd ed.). CV. MEDIA SAINS INDONESIA. www.medsan.co.id
- Putro, A. T. A., Wibowo, A., & Sutikno, S. (2024). Evaluasi Usability pada Aplikasi Sistem Pencatatan Pegawai Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 15(2), 125–148. <https://doi.org/10.14710/jmasif.15.2.67263>
- Rahmad Nasir. (2022). Rekognisi Pembelajaran Lampau di Perguruan Tinggi. *Buletin Edukasi Indonesia*, 1(01), 9–12. <https://doi.org/10.56741/bei.v1i01.20>
- Sains, J., Teknologi, D., Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2021). *PENGUNAAN USABILITY TESTING SEBAGAI ALAT EVALUASI WEBSITE KRS ONLINE PADA PERGURUAN TINGGI*.
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020a). *The Scrum Guide The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game*. <https://www.scrum.org/resources/scrum-guide>

- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020b). *The Scrum Guide The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game*.
- Semma, A. B., Saerozi, M., Kusriani, K., Syukur, A., & Maimun, A. (2023). *An Extreme Programming Approach to Streamlining Thesis Writing*. 13(6).
- Siau, K. L. (2022). *An Analysis of Unified Modeling Language (UML) Graphical Constructs Based on BWW Ontology*. <https://www.researchgate.net/publication/242486128>
- Siswanto. (2021). *Kupas Tuntas Pemrograman PHP*. Yayasan Prima Agus Teknik Redaksi.
- Siswanto Eko. (2023). *BELAJAR LARAVEL*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Vacanti, D. (2020). *THE KANBAN GUIDE*. <https://kanbanguides.org/>
- Wahyudi. (2022). *JAVASCRIPT UNTUK APLIKASI WEB PENERBIT*. CV.EUREKA MEDIA AKSARA.
- Wicaksono. (2021). *Blackbox Testing : Teori dan Studi Kasus*. CV. Seribu Bintang. www.SeribuBintang.co.id
- Wicaksono. (2023). *USABILITY TESTING* (1st ed.). CV. Seribu Bintang. www.SeribuBintang.co.id
- Wil van der Aalst, J. M. (2021). *Agile Processes in Software Engineering and Extreme Programming – Workshops* (P. Gregory & P. Kruchten, Eds.; Vol. 426). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-88583-0>