# DAFTAR PUSTAKA


[1] D. Yanti Politeknik Pariwisata Medan, "Perencanaan Prototipe Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Dairi Sumatera Utara," *Jurnal Khasanah Ilmu*, vol. 9, no. 2, 2018.

[2] Itah Masitah, "Pengembangan Desa Wisata oleh Pemerintah Desa Babakan Kecamatan Pangandaran Kabupaten Pangandaran," *Dinamika : Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*, vol. 6, no. 3, 2020.

[3] I. R. Mierdhani and L. Dewi, "Problematika Pengembangan Destinasi Pariwisata di Kampung Adat Prai Ijing Nusa Tenggara Timur," *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata*, vol. 6, no. 2, 2023.

[4] A. Dewi Agustine and P. Dwinugraha, "Strategi Pengembangan Desa Wisata Osing dalam Upaya Pemulihan Ekonomi pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, vol. 6, no. 2, pp. 156–164, 2021, doi: 10.26905.

[5] Kurniawan Andes, "Pengembangan dan Analisis Kualitas Aplikasi Wisata Purbalingga sebagai Panduan Pariwisata Berbasis Android di Kabupaten Purbalingga," 2020.

[6] Nur Azis and Andika Mawa Rizki, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Rumah Berbasis Android," *Jurnal Information System*, vol. 1, no. 2, 2021.

[7] N. Apriliyani, E. Setiawan, and A. Muchayan, "Implementasi Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Pengenalan Budaya Berbasis Web," *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, vol. 13, no. 1, pp. 8–21, May 2022, doi: 10.47927/jikb.v13i1.261.

[8] Aziz Abdul, "Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pemesanan Tiket pada Objek Wisata Agro Nadiin Berbasis Android Tugas Akhir," *Jurnal Komputer dan Informatika (JUKI)*, 2023.

[9] I. N. A. K. Ardika, I. G. A. Wibawa, and I. D. M. B. A. Darmawan, "Pemeliharaan Aplikasi Penjualan Tiket Masuk pada Objek Wisata Pura Luhur Uluwatu Berbasis Android," *Jurnal Pengabdian Informatika*, vol. 1, no. 1, 2022.

[10] M. Heindari Ekasari, M. Dewi Lusita, and D. Desy Diana, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Wisata Embung Ngelanggeran Berbasis Web (Studi Kasus Di Travel Jitrav Jogjakarta)," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi STI&K (SeNTIK)*, vol. 7, no. 1, 2023.

[11] A. N. Yusril, I. Larasati, and P. Al Zukri, "SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi Systematic Literature Review Analisis Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Mobile," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 10, no. 2, 2021, [Online]. Available: http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id

[12] M. Syarif and E. B. Pratama, "Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing dan Pemodelan Diagram Uml pada Aplikasi Veterinary Services Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfall," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 5, no. 2, 2021.

[13] I. K. Wardani, P. Utomo, A. Budiman, and D. N. Amadi, "Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android," *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, vol. 4, no. 2, 2023, doi: 10.51519/journalcisa.v4i2.399.

[14] Muhammad Ridwan, Iskandar Fitri, and Benrahman, "Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall," *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 2020.

[15] Y. Firdha Pradana and W. Kuswinardi, "Jurnal Terapan Sains & Teknologi Rancang Bangun Aplikasi Android Penilaian Kinerja Guru dengan Metode Agile Development Di Man 1 Kabupaten Malang," vol. 2, no. 1, 2020.

[16] Q. Widayati and M. Nasir, "Metode Mobile-D dalam Rancang Bangun Perangkat Lunak Kamus Istilah Ekonomi," 2019

[17] Google Play, "Cara kerja Google Play," Https://Play.Google/Intl/Id_Id/Howplayworks/. [Online]. Available: https://play.google/intl/id_id/howplayworks/

[18] H. Handayani, K. U. Faizah, A. Mutiara Ayulya, M. F. Rozan, D. Wulan, and M. L. Hamzah, "Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang

Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development," *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 29–40, 2023.

[19] F. Kesuma Bhakti, I. Ahmad, and Q. J. Adrian, "Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2022, [Online]. Available: http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI

[20] S. K. Dirjen, P. Riset, D. Pengembangan, R. Dikti, and I. Firman Maulana, "Terakreditasi SINTA Peringkat 2 Penerapan Firebase Realtime Database pada Aplikasi E-Tilang Smartphone berbasis Mobile Android," *masa berlaku mulai*, vol. 1, no. 3, pp. 854–863, 2020.

[21] A. Mubarak, J. J. Metro, and K. T. Selatan, "Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek," 2019.

[22] T. Bayu Kurniawan, "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafetaria No Caffe Di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemograman Php Dan Mysql," *Jurnal TIKAR*, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, 2020.

[23] I. Kharisma Raharjana, "Pembuatan Model Sequence Diagram dengan Reverse Engineering Aplikasi Basis Data pada Smartphone untuk Menjaga Konsistensi Desain Perangkat Lunak," 2023.

[24] F. Chen, L. Zhang, X. Lian, and N. Niu, "*Automatically recognizing the semantic elements from UML class diagram images*," *Journal of Systems and Software*, vol. 193, Nov. 2022, doi: 10.1016/j.jss.2022.111431.