

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Alfarizi, A. R. Mulyawan, and H. Basri, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Uml (Unified Modelling Language) Pada Cv Harum Catering Karawang,” *Ijns.org Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 7, no. 4, pp. 2302–5700, 2018.
- [2] R. Doni Septian and A. Dores, “Perancangan Jasa Catering Dengan Memanfaatkan Sistem Informasi Berbasis Website (Studi Kasus : Kebayoran Lama , Jakarta Selatan),” *Juli*, vol. 2, pp. 2655–7541, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/466>
- [3] T. Rahman and Y. Nurdian, “Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Pemasaran Toko Roti Di Pabian Sumenep,” *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 3, pp. 645–650, 2021, doi: 10.31849/dinamisia.v5i3.4727.
- [4] V. Vinandha, B. Priyambadha, and Heru Nurwarsito, “Pengembangan Aplikasi Mobile Peningkat Jadwal Layanan Posyandu dengan Menggunakan Teknologi Firebase Cloud,” ... *Teknol. Inf. dan ...*, vol. 3, no. 5, pp. 4133–4141, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5140%0Ahttp://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/5140/2424>
- [5] D. Dewantoro, C. Kartiko, and F. Romadlon, “Implementasi Metodologi Kanban Dalam Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pertanian Dengan Pendekatan Zachman Framework,” *JOINTECS (Journal Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 5, no. 2, p. 91, 2020, doi: 10.31328/jointecs.v5i2.1344.
- [6] A. A. Arwaz, T. Kusumawijaya, R. Putra, K. Putra, and A. Saifudin, “Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Pemenang Tender Menggunakan Teknik Equivalence Partitions,” *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 2, no. 4, p. 130, 2019, doi: 10.32493/jtsi.v2i4.3708.
- [7] K. Krishnaiyer, F. F. Chen, and H. Bouzary, “Cloud Kanban Framework for Service Operations Management,” in *Procedia Manufacturing*, 2018, vol. 17, pp. 531–538. doi: 10.1016/j.promfg.2018.10.093.
- [8] S. K. Dirjen *et al.*, “Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Implementasi Metodologi Kanban Dalam Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pertanian Dengan Pendekatan Zachman Framework,” 2018.
- [9] V. Mahnic, “Improving Software Development through Combination of Scrum and Kanban,” *Recent Adv. Comput. Eng. Commun. Inf. Technol.*, 2014.
- [10] N. Faizah, N. Santoso, and A. A. Soebroto, “Pengembangan Sistem Aplikasi Manajemen Proyek menggunakan Kanban Framework,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 10, pp. 9747–9754, 2019.

- [11] S. Kosasi and I. D. A. Eka Yuliani, "PENERAPAN RAPID APPLICATION DEVELOPMENT PADA SISTEM PENJUALAN SEPEDA ONLINE," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, 2015, doi: 10.24176/simet.v6i1.234.
- [12] R. H. Saputra, M. A. Albar, and N. Agitha, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Kue Berbasis Mobile Pada Toko Kue Primadona," *J. Teknol. Informasi, Komputer, dan Apl. (JTIKA)*, vol. 2, no. 1, pp. 50–56, 2020, doi: 10.29303/jtika.v2i1.78.
- [13] E. S. Mardiono, Ferdi Chahyadi, "Penerapan Metode Scrum Pada Aplikasi E-Commerce Hasil Laut Berbasis Web (Studi Kasus Tempat Pelelangan Ikan Kota Ranai)," *Univ. Marit. Raja Ali Haji, Student Online J.*, vol. 3, no. 1, pp. 2746–8461, 2022.
- [14] H. Lei, F. Ganjeizadeh, P. K. Jayachandran, and P. Ozcan, "A statistical analysis of the effects of Scrum and Kanban on software development projects," *Robot. Comput. Integr. Manuf.*, vol. 43, pp. 59–67, 2017, doi: 10.1016/j.rcim.2015.12.001.
- [15] S. Hartini, "Perancangan Sistem Kanban Untuk Pelancaran Produksi Dan Mereduksi Keterlambatan," *J@Ti Undip J. Tek. Ind.*, vol. 8, no. 3, pp. 193–202, 2013, doi: 10.12777/jati.8.3.193-202.
- [16] Tri Snadhika Jaya, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis," *J. Inform. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 2, pp. 45–46, 2018, [Online]. Available: <http://www.ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/647/640>
- [17] B. A. Akbar, "Perancangan Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode Kanban," *J. Techno Nusa Mandiri*, vol. V, no. 2, pp. 33–42, 2021.
- [18] N. Lutfiani, P. Harahap, Q. Aini, A. Dimas, A. R. Ahmad, and U. Rahardja, "Inovasi Manajemen Proyek I-Learning Menggunakan Metode Agile Scrum," *InfoTekJar J. Nas. Inform. dan Teknol. Jar.*, vol. 5, no. 1, pp. 96–101, 2020.
- [19] A. Galih Pradana and S. Nita, "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 77–80, 2019.
- [20] M. R. Wahid Maulana, "Pengembangan Aplikasi Android Untuk Studi Bahasa Carakan Madura," *J. Inf. Eng. Educ. Technol.*, vol. 1, no. 1, p. 32, 2017, doi: 10.26740/jieet.v1n1.p32-39.
- [21] R. S. Anwar, "R Rancang Bangun Aplikasi File Materi Perkuliahan Di Akademi Telkom Jakarta Berbasis Android Menggunakan Android Studio," *eJournal Mhs. Akad. Telkom Jakarta*, vol. 1, no. 1, pp. 38–42, 2019, [Online]. Available:

<http://ejournal.akademitelkom.ac.id/emit/index.php/eMit/article/view/7>

- [22] Firebase, “Firebase API firebase.com, 2022.”
<https://firebase.google.com/docs/reference/android/packages?hl=id>
(accessed Jun. 07, 2022).
- [23] F. K. Ikhsan, F. Fahurian, and A. Hafiz, “Rancang Bangun Aplikasi Cloud Storage Dengan Angular Dan Firebase Berbasis Android,” *Expert J. Manaj. Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 9, no. 2, pp. 43–49, 2019, doi: 10.36448/jmsit.v9i2.1308.
- [24] A. A. I. alfalihin, A. Osmond, “PERANCANGAN E-KANBAN SEBAGAI SALAH SATU CARA UNTUK MENGURANGI KETERLAMBATAN PADA PROSES PERAKITAN AILERON DI PT. DIRGANTARA INDONESIA,” vol. 14, no. 1, pp. 1–27, 2020.
- [25] M. Hammarberg and J. Sundén, *Marcus Hammarberg*. 2013.