

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal , R., & Umphress , D. (2008). Extreme Programming for a Single Person Team.
- Agus, S. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Akreditasi pada STMIK ERESHA.
- Anjuliani, R., Astuti, L. W., & Hartini. (2015). Aplikasi ISC (Informatics Student Center) Menggunakan Metode Personal Extreme Programming Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global Volume 6 No.1 Desember 2015*.
- Ardiansyah, S. (2019, 12 5). Alur Proses Bisnis Administrasi Internal PKM pada Institut Teknologi Kalimantan. (D. Triantama, Interviewer)
- Betha, S. (2012). *Framework Code Igniter*. Bandung: Informatika.
- DIRJENBELMAWA. (2020). *Pedoman Program Kreativitas Mahasiswa* (Revisi 1 ed.). Jakarta.
- Dzhurov, Y., Krasteva, I., & Ilieva, S. (2009). Personal Extreme Programming – An Agile Process for Autonomous Developers. *Proceedings of International Conference on Software, Services & Semantic Technologies* (p. 252). Bulgaria: Sofia University.
- Edi, A. (2019). Sistem Seleksi Internal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Berbasis Web Di Universitas Muria Kudus.
- Fahrurrorzi, I., & Azhari. (2012). *Proses Pemodelan Software Dengan Metode Waterfall Dan Extreme Programming: Studi Perbandingan*. Yogyakarta.
- Habibi, R., B, D. I., Fakhri, N., & Damayanti, P. S. (2020). *Penggunaan framework laravel untuk membuat aplikasi absensi terintegrasi mobile*. Kreatif Industri Nusantara.
- Hidayat, R., Adhy, S., & Wirawan, P. W. (2013). Perancangan Dan Pembuatan Mobile Learning Interaktif Berbasis Android.
- Kaur, K., Jajoo, A., & Manisha. (2015). Applying Agile Methodologies in Industry Projects: Benefits and Challenges. *International Conference on Computing Communication Control and Automation*, 1.

- Nirmalawati, P. (2017). *Pengembangan Sistem Informasi Program Kreativitas Mahasiswa (Pkm) Di Universitas Esa Unggul*. Jakarta Barat.
- Novizar, D. (2016). Repository Jurnal Dan Tugas Akhir Mahasiswa Dengan Metode Personal Extreme Programming.
- Pamungkas, R. (2018). Implementasi Personal Extreme Programming (PXP) Dalam Pengembangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Flora dan Fauna di Taman Nasional Meru Betiri.
- Pratama. (2017). Sistem Informasi Pendaftaran PKM FMIPA Universitas Sumatra Utara berbasis Web.
- Pratikta, W. P. (2017). Perancangan Model Proses Bisnis Bagi Pendidikan Tinggi (Studi Kasus: Institut Teknologi Kalimantan).
- R. A., & Shalahuddin. (2013). Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek.
- Raharjo, B. (2011). *Belajar Otodidak Pemrograman Web dengan PHP+ Oracle*. Bandung: Informatika.
- Rinaldy, O. (2019). Perancangan dan Impelementasi Layanan Informasi dan Pemasaran Dronila.
- Shankarmani, R. (2012). Agile Methodology Adoption: Benefits and Constraints. *International Journal of Computer Applications Volume 58*, 31-37.
- Ulfa, A. T. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pkm Berbasis Web Menggunakan Metode Rational Unified Process (RUP).
- Widyarti, I., Andayani, S., & Hernawati., K. (2012). *Sistem Informasi Kegiatan Dosen dalam Perguruan Tinggi*.