

DAFTAR PUSTAKA

- Anoraga, (1992). “Aspirasi Karir”, <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/14810/05.2%20bab%202.pdf?sequence=5&isAllowed=y> diakses pada 24 Januari 2023 pukul 09.46
- Arjanggi, R. (2017). Identifikasi permasalahan pengambilan keputusan karir remaja. *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 22(2), 28-35.
- Arief (2011). “Pengertian PHP di kembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf”, <https://www.duniaikom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pe-mograman-web/> diakses pada 24 Januari 2023 pukul 10.46
- A Yauma, I Fitri, S Ningsih (2021). Learning Management System (LMS) pada E-Learning Menggunakan Metode Agile dan Waterfall berbasis Website. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)* 5 (3) 2021
- Azdy, R. A., & Rini, A. (2018). Penerapan extreme programming dalam membangun aplikasi pengaduan layanan pelanggan (palapa) pada perguruan tinggi. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(2), 197.
- Bambang Hermanto, Machudor Yusman., & Nagara. (2019). Sistem Informasi Manajemen Keuangan Pada Pt. Hulu Balang Mandiri Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Komputasi Vol 7 No.1*
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi metode pengembangan sistem Extreme Programming (XP) pada aplikasi investasi peternakan. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 8(3), 272-277.
- Carolina, I., & Supriyatna, A. (2019). Penerapan Metode Extreme Programming Dalam Perancangan Aplikasi Perhitungan Kuota Sks Mengajar Dosen. *ikraith-informatika*, 3(1), 106-113.
- Chyan, P. (2021). Perancangan Learning Management System Sebagai Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 6(1), 7-13.
- Ellis, (2009). “Apa itu Learning Management System (LMS)”, <https://www.ekrut.com/media/learning-management-system> diakses pada 24 Januari 2023 pukul 10.04

- Eri Bayu Pratama (2017). Pendekatan Metodologi Extreme Programming pada Aplikasi e-Commerce Berbasis M-Commerce. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. V, No. 2
- Fatoni, F., & Irawan, D. (2019). Implementasi Metode Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Izin Produk Makanan. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 8(2), 159-164.
- Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan learning management system (LMS) sebagai media pembelajaran online selama pandemi covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1-8.
- Fitzgerald, B., & Stol, K. (2015). Continuous software engineering : A roadmap and agenda. *The Journal of Systems & Software*, 000, 1–14.
- Germeijs, V., & Verschueren, K. (2006). High school students' career decision-making process: A longitudinal study of one choice. *Journal of Vocational Behavior*, 68(2), 189-204.
- Gunadi, G. (2021). Rancang Bangun Sistem Peminjaman Laptop dengan Metode Extreme Programming Menggunakan Framework Bootstrap. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 12(1), 74-86.
- Harahap, E. S. W., Kurniawan, E., & Putri, P. (2023). PENGGUNAAN METODE SCRUM DALAM MEMBANGUN APLIKASI SISTEM MONITORING UPDATE MAINTENANCE SITE DAN GENSET PT. SIBATEL. *J-Com (Journal of Computer)*, 3(2), 101-110.
- Manuel Castells (2004) "Pengertian Teknologi Menurut Para Ahli" <http://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-Teknologi-Menurut-Para-Ahli/a11e499ed0f91399988fc7b98c460cdb2769d0bb#:~:text=Manuel%20Castells,yang%20dapat%20memungkinkan%20terjadinya%20pengulangan. diakses pada 24 Januari 2023 pukul 10.11>
- Moekijat (1990) "Aspirasi Karir", <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/14810/05.2%20bab%202.pdf?sequence=5&isAllowed=y> diakses pada 24 Januari 2023 pukul 10.06
- Muraqabatullah, M. (2018). Komparasi Perangkat Lunak High-Fidelity Prototyping: Marvel Dan Uxpin Pada Pengembangan Aplikasi Web Learning Management System (Lms).
- Prabowo, Sonny Ariyanto. Sholiq. Feby Artwodini Muqtadiroh. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Web Informasi Eksekutif Pada Pemerintah Kabupaten XYZ. *Jurnal Teknik Pomits Vol. 2 No.3*. hh. A-476 – A-480.

- Pranatawijaya, V. H. (2020). Implementasi Pencatatan Aktivitas Mahasiswa Menggunakan Web Service Pada Feeder Pddikti Dengan Metode Extreme Programming. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(2), 179-188.
- Sanova, A. (2018). Learning Management System (LMS) Sebagai Aplikasi Pengembangan Materi Interaktif Pokok Bahasan Daur Biogeokimia Berbasis Computer Assisted Instruction. *Chempublish Journal*, 3(1), 21-31.
- Sarasvananda, I. B. G., Wiguna, I. G. K. A. G., & Styawati, S. (2021). Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(2), 258-267.
- Satya, J. B., Suhery, L., Sinlae, A. A. J., & Uliyatunisa, U. (2021). Pengembangan Sistem Pelayanan Publik Melalui Sistem Administrasi Kependudukan Menggunakan Metode Extreme Programming. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 3(2), 87-93.
- Supriyatna, A., & Informatika, M. (2018). Metode Extreme Programming pada pembangunan WEB aplikasi seleksi peserta pelatihan kerja. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1), 1-18.
- Yolinza, N., & Marlius, D. (2023). Pengaruh Pengembangan Karir Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Di BKPSDM Kabupaten Solok Selatan. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, 2(2), 183-203.