

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. (2018). Metode Extreme Programming Pada Pembangunan Web. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Andriansyah, W., Fernando, E., & Sadikin, A. (2017). Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Nusantara Berbasis Android. *Teknik Informatika*.
- Aziz, M. A. (2017). Produk Seni Nusantara Dalam Konteks Ekonomi Kreatif.
- Alamsyah, M. N., & Rusdiyanto. (2020). Aplikasi Jasa Pemesanan Jasa Kesenian Berbasis Web Mobile di Sanggar Seni Studio Lingga. *Jurnal Ilmiah Besemah Teknologi Informasi dan Kompuer*, 146-153.
- Binardo, C. (2021). Pengembangan Sistem Pendaftaran Kejuaraan Karate. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*.
- Fatoni, A., & Dwi, D. (2016). Rancang Bangun Sistem Extreme Programming Sebagai Metodologi Pengembangan Sistem. *Jurnal PROSISKO*, 3(1), 17-20.
- Gunawan & Shinta (2018) Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sumbawa Berbasisi Android.
- Jannah, E. N., Hidayah, A., & Mas'ud. (2016). Sistem Terintegrasi Berbasis Web Untuk Pencarian dan Pemesanan Kelompok Seni Pertunjukan. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 5(4), 245-251.
- Mawarni, R., & Audina, R. V. (2018). Sistem Informasi Pemesanan Pementasan Seni Tari Berbasis Website Studi Kasus Sanggar Cangget Budaya Kotabumi Lampung Utara. *Jurnal Informasi Dan Komputer*.
- Nurhadi. (2017). Pondasi Dasar Pemograman Website. Surabaya: Garuda Mas Sejahtera.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rahim, F. (2016). Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional di Indonesia Berbasis Android.

- Ramadhan, J., & Susianto, D. (2019). Sistem Informasi Jasa Pangkas Rambut Berbasis Web Pada Barbershop BJ di Bandar Lampung. *Jurnal ONESISMIK*.
- Sandi, N. V. (2017). Analisis Pembelajaran Seni Budaya Pokok Bahasa Seni Tari Tradisional Di SD Manggahang 1 Balendah Bandung. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*.
- Suharto, A., & Winarti, L. (2020). Rancang Bangun Sistem Point Of Sale Dengan Metode Personal Extreme Programming (Studi Kasus: Kedai Ratu). *Jurnal Teknologi Informasi ESIT*, 15(1), 30-35.
- Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika 6 Bandung.
- Supriyatna, A. (2018). Metode Extreme Programming Pada Pembangunan Web Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1), 1-18.
- Taufik, A., & Ermawati. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pentas Seni Berbasis Web. *Indonesian Journal on Software Engineering*.
- Widiati, T., Safitri, S. T., & Priyanto, A. (2017). Pengembangan Startup “Sanggarku” Sebagai Startup Sanggar Seni Dan Budaya Di Kota Purwokerto Dengan Metode XP (Extreme Programming). *Teknik Informatika*.