

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, P., & Permana, G. 2015. *Scrum Method Implementation in a Software Development Project Management. (IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science And Applications*: 198–204.
- Agus Saputra, dan Feni Agustin. 2012. *Pemrograman CSS untuk Pemula*, Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika Dengan User Acceptance Test (UAT). *SMATIKA Jurnal STIKI Informatika Jurnal*, 67-73.
- Arthana, I. R., Setemen, K., Purnamawan, K., & Andiani. (2016). Penggalan dan Penyebaran Potensi Wisata melalui Aplikasi Mobile dengan Konsep Crowdsourcing. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(1), 111- 126.
- Carter, D., & Agtisari, I. (2003). *Desain dan Aplikasi SIG*. Jakarta: PT Elex Komputindo.
- Gardjito, M., Muliani, L., & Chayatinufus, C. (2019). *Kuliner Minangkabau: Pusaka nenek moyang, yang pantas disayang*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hermawan, J. (2004). *Analisa Desain dan Pemrograman Berorientasi Obyek dengan UML dan Visual Basic .NET*. Jogjakarta: Andi.
- Howe, j. (2008). *Crowdsourcing: How the power of the crowd is driving the future of business*. Random House.
- Ismayanti. 2010. *Pengantar Pariwisata*. Grasindo: Jakarta.
- Irwansyah, Edy. 2013. *Sistem Informasi Geografis: Prinsip Dasar dan Pengembangan Aplikasi*. Yogyakarta: Digibooks
- Irawan, Koko. 2010. *Potensi Objek Wisata Air Terjun Serdang Sebagai Daya Tarik Wisata Di Kabupaten Labuhan Batu Utara*. Kertas Karya. Program Pendidikan Non Gelar Pariwisata. Universitas Sumatera Utara.
- Jati, W. R. 2012. “Inkonsistensi Paradigma Otonomi Daerah Di Indonesia: Dilema Sentralisasi Atau Desentralisasi,” *Jurnal Konstitusi* (9:4), pp. 744–773.
- Jeffrey L. Whitten, L. D. 2004. *Metode Desain & Analisis Sistem*. Yogyakarta: Andi.

- Kartikawati, H. E. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Metode Q&A Menggunakan Aplikasi Crossword Puzzle Game Terhadap Penerimaan Pembelajaran Mahasiswa Dengan User Acceptance Test Herdina Eka Kartikawati Setya Chendra Wibawa. *Jurnal IT-EDU*, 307-316.
- Kohler, T., Stribl, A., & Stieger, D. (2016). *Innovation for volunteer travel: Using crowdsourcing to create change in open tourism*. Springer, 435- 445.
- Mahalakshmi, M., & Sundararajan, D. M. 2013. *Traditional SDLC vs Scrum Methodology - A Comparative Study*. *IJETAE*, Volume 3, Issue 6.
- Munir, R. (2011). *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C (Edisi Revisi)*. Bandung: Informatika Bandung.
- Pendit, Nyoman.S. (2010). *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta : Pradya Paramita.
- Permana, P. A. (2015). *Scrum method implementation in a software development project managemen. International Journal of Advanced Computer Science and Applications*.
- Prahasta, E. (2001). *Konsep-konsep Dasar Sistem Informasi Geografis*. Bandung: Informatika.
- Raymond McLeod, Jr. 2001. *Sistem Informasi Edisi 7 Jilid 2*. Prenhallindo: Jakarta.
- Riwayatiningsih dan Purnaweni, H. 2017. *Pemanfaatan Sistem Informasi Geografi dalam Pengembangan Pariwisata*. *Proceeding Biology Education Conference*. vol. 14: 154-161.
- Rubin, K. S. (2012). *Essential Scrum: A practical guide to the most popular Agile process*. Addison-Wesley.
- Seltzer, Ethan, & Mahmoudi, D. (2012). *Planning in public: Citizen involvement, open innovation, and crowdsourcing*.
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2017). *Scrum Guide*.
- Suwantoro, Gamal, (2017). *Dasar Dasar Pariwisata*. Yogyakarta
- Wahana Komputer. 2010. *Panduan Belajar MySql Database Server*. Jakarta: MediaKita.