

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, N. (2022, June 11). *Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia*. <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA#:~:text=Sementara%2C%20awal%20tahun%202022%20ini,yang%20sama%20di%20tahun%20sebelumnya>.
- Alliance, A. (2023). *What is Agile?* <https://www.agilealliance.org/agile101/>
- Anderson, D. J. (2010). *Chapter 3: A Recipe for Success Implementing the Recipe Focus on Quality Reduce Work-in-Progress and Deliver Often WIP, Lead Time, and Defects Who's better? Frequent Releases Build Trust Tacit Knowledge Balance Demand against Throughput Create Slack Prioritize Influence Building Maturity Attack Sources of Variability to Improve Predictability*.
- Chamida, M. A., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). ANALISA USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BEDAH RUMAH DI DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN PERMUKIMAN KABUPATEN JEPARA. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36–41. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v3i1.7531>
- Cunningham, W. (2001). *Principles behind the Agile Manifesto*. <http://agilemanifesto.org/principles.html>
- Disabilitas, K., Rekomendasi, L., Kementerian, K., Pembangunan, P., Badan, N. /, & Nasional, P. P. (n.d.). *PENYANDANG DISABILITAS INDONESIA : ASPEK SOSIOEKONOMI DAN YURIDIS*.
- Dwiono, W. (2014). *Alat Bantu Navigasi Penyandang Tuna Netra Menggunakan Sensor Ping dan Buzzer The influences of multiple sample rate in P&O Algorithm in solar battery charger performance View project Power Harvesting View project*. <https://www.researchgate.net/publication/278412461>

- Febrian, N., Gita, R., Hapsari, I., & Periyadi, M. T. (2019). *PENDETEKSI RUANGAN INDOOR UNTUK TUNANETRA BERBASIS BLUETOOTH BLIND DETECTOR BASED ON BLUETOOTH FOR INDOOR*.
- Gunawan, R., Maulana Yusuf, A., Nopitasari, L., Stmik, R. 2 J., Kertabumi, N., 62, K., Kulon, K., Karawang, B., Karawang, K., & Barat, J. (2021). *Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android*. 14(1), 47–58. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom>■page47
- Gunawan, V. S., Sinsuw, A. A. E., Sambul, A. M., Mahasiswa,), & Pembimbing,). (2018). Location-Based Information Berbasis QR Code Untuk Tourism. *Journal Teknik Informatika*, 14(1).
- Gustian Sobry, M. (2017). Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia-JPGI*, 2(2).
- Hady, E. L., Haryono, K., & Rahayu, N. W. (2020). *User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah) User Acceptance Testing (UAT) of the Prototype of Students' Savings Information System (Case Study: Al-Mawaddah Islamic Boarding School)*.
- Hartono, R. (2022). *Penerapan Kanban Model Sebagai Metode Perancangan Sistem Informasi (Studi Kasus: Pemetaan Sekolah SMA/K/MA Kota Tasikmalaya)*. 8. <https://dapo.kemdikbud.go.id/>
- Hasugian, H. (2023). *USER ACCEPTANCE TESTING (UAT) PADA ELECTRONIC DATA PREPROCESSING GUNA MENGETAHUI KUALITAS SISTEM*. 4(1), 20–27.
- Hendri, H., Hasiholan Manurung, J. W., Ferian, R. A., Hanaatmoko, W. F., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Masjid Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(2), 107. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.4694>

- Hidayat, T., & Putri, H. D. (2019). Pengujian Portal Mahasiswa pada Sistem Informasi Akademik (SINA) menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *JUTIS*, 7(1). www.ccssenet.org/cis
- Kanbanize. (n.d.). *What Is Kanban? Explained for Beginners*. Retrieved March 27, 2023, from <https://kanbanize.com/kanban-resources/getting-started/what-is-kanban>
- Liker, J. K. (2004). *The Toyota way : 14 management principles from the world's greatest manufacturer*. McGraw-Hill.
- Made, I., & Ardana, S. (2019). PENGUJIAN SOFTWARE MENGGUNAKAN METODE BOUNDARY VALUE ANALYSIS DAN DECISION TABLE TESTING. In *Jurnal Teknologi Informasi ESIT* (Vol. 40, Issue 03).
- Mahendra, G. S., & Asmarajaya, I. K. A. (2022). Evaluation Using Black Box Testing and System Usability Scale in the Kidung Sekar Madya Application. *Sinkron*, 7(4), 2292–2302. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i4.11755>
- Marisa Khairina, D., Ivando, D., Maharani, S., Ilmu Komputer, J., Mulawarman, U., Barong Tongkok, J., & Gn Kelua, K. (2016). Implementasi Metode Weighted Product Untuk Aplikasi Pemilihan Smartphone Android. *Jurnal Infotel*, 8(1).
- Muhammad Asmawi, F., Wibisono, W., & Studiawa, H. (2017). *Rancang Bangun Sistem Navigasi Indoor Berbasis Integrasi Simbolik Location Model dan Wifi Based Positioning System untuk Studi Kasus pada Gedung Bertingkat*.
- Nasri. (2022, June 14). *Pengertian Navigasi, Manfaat, dan Contoh Alat*. pengertianesia.my.id/pengertian-navigasi/
- NaviLens. (n.d.). *Empowering the visually impaired*. Retrieved October 25, 2022, from <https://www.navilens.com/en/>
- Ningrum, F. C., Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, H. A., & Saifudin, A. (2019). *Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik*

- Menggunakan Teknik Equivalence Partitions.* 4(4).
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika>
- Nurul Muthmainnah, R. (2015). *PEMAHAMAN SISWA TUNANETRA (BUTA TOTAL SEJAK LAHIR DAN SEJAK WAKTU TERTENTU)*.
- Performa, A., Android, A., Bahasa, P., Java, P., & Kotlin, D. (2018). *Bambang Wisnuadhi Politeknik Negeri Bandung*.
<https://www.researchgate.net/publication/329525878>
- Prasetyo, Ginardi, H., & Munif, A. (2016). *Penggunaan QR Code untuk Menunjukkan Posisi dan Implementasi Algoritma Dijkstra dalam Pencarian Rute Terpendek pada Navigasi dalam Ruangan Berbasis Sistem Operasi Android*. https://en.wikipedia.org/wiki/Dijkstra%27s_algorithm
- Ramadhanty, E., Tolle, H., & Brata, K. C. (2019). *Pengembangan Aplikasi Navigasi menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Perangkat Smartphone berbasis Android (Studi Kasus: Jawa Timur Park 1 Malang)* (Vol. 3, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sartika, D. (2022, February 25). *Kanban: Metode agar Pekerjaan Menjadi Lebih Efisien*. <https://www.hashmicro.com/id/blog/kanban-metode-agar-pekerjaan-menjadi-lebih-efisien/>
- Sasmito, G. W., Informatika, J. T., Bersama, H., Mataram, J., 09, N., & Lor, P. (2017). *Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal*. 2(1). <http://www.tegalkab.go.id>,
- Solikin, I. (2018). 766-3052-1-PB. 3.
- Suryadithia, R. (2013). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan QR Code pada Era Digitalisasi dengan Metode Usability Rachmat Suryadithia Manajemen Informatika*. <http://www.bsi.ac.id>
- Syaiful, M., Jurusan, A., Informatika, T., Pembimbing, D., Elektronika, P., & Surabaya, N. (n.d.). *MEMBANGUN SISTEM NAVIGASI DI SURABAYA MENGGUNAKAN GOOGLE MAPS API*. <http://www.w3.org/1999/xhtml>

Widayati, Y. T. (2017). *APLIKASI TEKNOLOGI QR (QUICK RESPONSE)
CODE IMPLEMENTASI YANG UNIVERSAL* (Vol. 3, Issue 1).