

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “SDGs Knowledge Hub,” SDGs Indonesia. Accessed: Apr. 26, 2024. [Online]. Available: <https://sdgs.bappenas.go.id/>
- [2] M. Asbari *et al.*, “Pengaruh Hard Skills, Soft Skills dan Mediasi Budaya Sekolah Terhadap Kapabilitas Inovasi Guru di Jawa Barat,” *J. Kependidikan J. Has. Penelit. Dan Kaji. Kepustakaan Bid. Pendidik. Pengajaran Dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, p. 67, Mar. 2020, doi: 10.33394/jk.v6i1.2320.
- [3] Indonesia, “Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.”
- [4] S. F. N. Fitri, “Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia,” *J. Pendidikan Tambusai.*, vol. 5, 2021.
- [5] D. E. Subroto, Supriandi, R. Wirawan, and A. Y. Rukmana, “Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia,” *J. Pendidik. West Sci.*, vol. 1, no. 07, pp. 473–480, Jul. 2023, doi: 10.58812/jpdws.v1i07.542.
- [6] T. Erawati, S. Ayem, and R. A. Tahu, “The Influence Of Personal Engineering Capabilities, Education And Training, And The Advance Of Information Technology On The Effectiveness Of Accounting Information Systems (Case Study on MSMEs in Yogyakarta),” *J. Ilmu Manaj. Profitab.*, vol. 6, no. 1, pp. 116–121, Feb. 2022, doi: 10.26618/profitability.v6i1.6960.
- [7] P. Purnomo, “Keterampilan Komunikasi Interpersonal Guru dalam Pembelajaran Digital Berbasis Daring,” *J. Inov. Pembelajaran Sekol.*, vol. 4, no. 2, pp. 214–222, Dec. 2023, doi: 10.51874/jips.v4i2.93.
- [8] N. J. Noriska, R. Widyaningrum, and K. I. Nursetyo, “Pengembangan Microlearning pada Mata Kuliah Difusi Inovasi Pendidikan di Prodi Teknologi Pendidikan,” *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 4, no. 1, pp. 100–107, Feb. 2021, doi: 10.21009/JPI.041.13.
- [9] Z. C. A. Dalu, A. Satrio, T. N. B. Aprastin, and S. Maulidah, “Platform Microlearning Object Berbantuan Open AI (Artificial Intelligence) Sebagai Upaya Membangun Lingkungan Pembelajaran Mandiri Bagi Mahasiswa Pelaksana MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka),” *Epistema* vol.4 no2 2023, doi: 10.21831/ep.v4i2.66893.

- [10] kyleloretan, "The Changing World of Digital In 2023," We Are Social Indonesia. Accessed: Apr. 26, 2024. [Online]. Available: <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023-2/>
- [11] "Flutter." Accessed: Apr. 26, 2024. [Online]. Available: [//flutter.dev/](https://flutter.dev/)
- [12] "Hot reload." Accessed: Apr. 26, 2024. [Online]. Available: <https://docs.flutter.dev/tools/hot-reload>
- [13] H. R. Suharno, N. Gunantara, and M. Sudarma, "Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Sistem Informasi Manajemen Proyek Dalam Industri & Organisasi Digital," *Maj. Ilm. Teknol. Elektro*, vol. 19, no. 2, p. 203, Dec. 2020, doi: 10.24843/MITE.2020.v19i02.P12.
- [14] S. Ergasheva and A. Kruglov, "Software Development Life Cycle early phases and quality metrics: A Systematic Literature Review," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1694, no. 1, p. 012007, Dec. 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1694/1/012007.
- [15] I. R. Dhaifullah, M. Muttanifudin H, A. Ananda Salsabila, and M. Ainul Yaqin, "Survei Teknik Pengujian Software," *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 1, pp. 31–38, Jun. 2022, doi: 10.47134/jacis.v2i1.42.
- [16] R. Seviana, Y. Suharto, F. Rosyida, and F. Masitoh, "Aplikasi Volcano Berbasis Android Pada Materi Vulkanisme Sebagai Media Microlearning Geografi," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 6, no. 1, pp. 196–208, Apr. 2023, doi: 10.23887/jippg.v6i1.59506.
- [17] H. V. F. Kainde, S. R. Joshua, and Y. V. Akay, "Design and Development of Scuba Diving Learning Application Mobile-Based," *J. Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 11, no. 3, 2022, doi :10.35793/jtek.v11i3.46424.
- [18] B. A. Sekti, M. N. G. Laksono, Z. A. Tiaraputri, M. I. A. Laksono, and P. J. S. Eraydya, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MOBILE DENGAN SCRUM FRAMEWORK," *INDEXIA*, vol. 5, no. 02, p. 136, Nov. 2023, doi: 10.30587/indexia.v5i02.6334.
- [19] M. Fitria and Tumini, "Penerapan Metode Scrum Pada E-Learning Stmik Cikarang Menggunakan php Dan Mysql." *Jurnal Informatika SIMANTIK* Vol.6 No.1, Mar. 2021.

- [20] P. A. N. Azizah, M. Asfi, and I. Syafrinal, "Implementasi Model Scrum Pada Sistem Informasi Pembelajaran Diluar Kampus Untuk Skema Wirausaha Kampus Merdeka".
- [21] F. Hardiansyah, A. Rizal, and I. Purnamasari, "Implementasi Metode Agile Scrum Dalam Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Olahraga," *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 1242–1247, Sep. 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.6734.
- [22] T. A. Nugrahani and K. N. Amalia, "Implementasi Scrum dalam Perancangan Aplikasi Pembelajaran Budaya Nusantara berbasis Mobile," *INFORMAL Inform. J.*, vol. 7, no. 3, p. 178, Dec. 2022, doi: 10.19184/isj.v7i3.35210.
- [23] R. Setiawan, E. Komalasari, and U. S. A. Tirtayasa, "Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi Di Tengah Pandemi Covid-19," *J. Ilmiah penelitian pendidikan dan sosiologi*, vol. 4, 2020.
- [24] R. Aritonang, Desak Putu Parmiti, and I Komang Sudarma, "Video Pembelajaran Berbasis Microlearning pada Muatan IPAS," *J. Media Dan Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 75–83, Aug. 2023, doi: 10.23887/jmt.v3i2.63538.
- [25] A. R. Jh and A. T. Prastowo, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar)," *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3.
- [26] "Apa itu Android," Android. Accessed: May 13, 2024. [Online]. Available: https://www.android.com/intl/id_id/what-is-android/
- [27] "Dart programming language." Accessed: May 13, 2024. [Online]. Available: <https://dart.dev/>
- [28] "Building user interfaces with Flutter." Accessed: May 13, 2024. [Online]. Available: <https://docs.flutter.dev/ui>
- [29] "What is RESTful API? - RESTful API Explained - AWS," Amazon Web Services, Inc. Accessed: May 13, 2024. [Online]. Available: <https://aws.amazon.com/what-is/restful-api/>
- [30] E. Susilowati and F. Pakusadewa, "Perancangan Website Rumah Makan Ninik Sebagai Media Promosi Menggunakan Unified Modelling Language," *J.*

Rekayasa Informasi vol. 12, 2023.

- [31] H. Fahmi and A. Abtokhi, “Pendekatan Metode Scrum dalam Pengembangan Sistem Pengarsipan Penelitian, Pengabdian, dan Publikasi,” *LibTech Libr. Inf. Sci. J.*, vol. 2, no. 2, Apr. 2022, doi: 10.18860/libtech.v3i1.15660.
- [32] “What is Scrum? | Scrum.org.” Accessed: May 19, 2024. [Online]. Available: <https://www.scrum.org/resources/what-scrum-module>
- [33] M. Mintarsih, “Penguujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 33–35, Feb. 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i1.727.
- [34] M. L. L. Usman and M. A. Gustalika, “Penguujian Validitas dan Reliabilitas System Usability Scale (SUS) Untuk Perangkat Smartphone,” *J. Ecotipe Electron. Control Telecommun. Inf. Power Eng.*, vol. 9, no. 1, pp. 19–24, Mar. 2022, doi: 10.33019/jurnalecotipe.v9i1.2805.
- [35] R. Syabania and N. Rosmawani, “Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website,” *Rekayasa Inf.*, vol. 10, no. 1, pp. 44–49, 2021.