

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chili Indonesia, CHILI.ID, Jakarta, 2019, p. 3.
- [2] G. Gumelar, “Bank Indonesia Sebut 'Pedasnya' Cabai Jadi Biang Inflasi,” *cnnindonesia*, 03 12 2016. [Online]. Available: <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20161203144931-78-177112/bank-indonesia-sebut-pedasnya-cabai-jadi-biang-inflasi>. [Diakses 21 07 2019].
- [3] G. Amanda, “Harga Cabai Petani Anjlok, Ekonom: Distributor Untung Besar,” *republika*, 19 04 2019. [Online]. Available: <https://republika.co.id/berita/ekonomi/pertanian/pq7mug383/harga-cabai-petani-anjlok-ekonom-distributor-untung-besar>. [Diakses 21 07 2019].
- [4] Kompas.com, “Jumlah Pembeli "Online" Indonesia Capai 11,9 Persen dari Populasi,” *Kompas*, 07 09 2018. [Online]. Available: <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/09/07/164100326/jumlah-pembeli-online-indonesia-capai-119-persen-dari-populasi>. [Diakses 21 07 2019].
- [5] R. Triwijanarko, “143 Juta Internet *User* di Indonesia, Masih Bisa Ditingkatkan?,” *Marketeers*, 21 02 2018. [Online]. Available: <https://marketeers.com/143-juta-internet-user-di-indonesia56566-2/>. [Diakses 21 07 2019].
- [6] Karmawan, “Analisis Dan Perancangan *E-Commerce* Pd. Garuda Jaya,” dalam *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2010 (SNATI 2010)*., 2010.
- [7] “React,” [Online]. Available: <https://id.reactjs.org/>. [Diakses 2019 07 22].
- [8] Raharjo, B. (2019). *Pemograman Web dengan Node.js dan JavaScript*. Bandung: INFORMATIKA.
- [9] K. Schwaber, *Agile project management*, Redmond: WA: Microsoft Press, 2004.

- [10] A. Nuraminah, "Analisis Tingkat Kematangan Manajemen Proyek Pengembangan Perangkat Lunak Menggunakan Scrum Maturity Model: Studi Kasus PT. XYZ," *STIMIK ESQ / I-4*, vol. 2, pp. 3-4, 2016.
- [11] N. Ruseno, "IMPLEMENTASI SCRUM PADA PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM RESERVASI ONLINE MENGGUNAKAN PHP," *JURNAL GERBANG*, vol. 9, pp. 9-10, 2019.
- [12] T. Efrain, L. Jae, K. David dan V. Dennis, *Electronic Commerce A Managerial Perspective 2004*, Prentice Hall, 2004.
- [13] K. Schwaber dan M. Beedle, *Agile Software Development with Scrum*, Series in Agile Software Development, Prentice Hall, 2002.
- [14] Shelly, Cashman dan Varmaat, *Discovering Computers: Menjelajah Dunia Komputer Fundamental Edisi 3*, Jakarta: Salemba Infotek, 2007.
- [15] R. Kalakota dan A. B. Whinston, *Electronic Commerce: A Manager's Guide*. New Jersey: Addison-Wesley Professional., 1997.
- [16] S. Dharwiyanti dan R. S. Wahono, *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*, IlmuKomputer.Com, 2003.
- [17] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus dan H. Rahmadi, "PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 1, p. 34, 2015.
- [18] B. Simamora, "Skala Pengukuran," 08 01 2018. [Online]. Available: [www.bilsonsimamora.com/skala-pengukuran/](http://www.bilsonsimamora.com/skala-pengukuran/). [Diakses 19 07 2019].
- [19] M. Rouli, I. S. Paulus dan F. Ridi, "Usulan Metode Evaluasi *User Acceptance Testing* (UAT) dalam Pengembangan Perangkat Lunak," dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika (SENAPATI 2015)*, Singaraja – Bali, 2015.
- [20] agilemodeling.com, "*User Stories: An Agile Introduction*," [www.agilemodeling.com](http://www.agilemodeling.com), [Online]. Available:

<http://www.agilemodeling.com/artifacts/userStory.htm>. [Diakses 17 07 2019].

[21] R. Kalakota dan A. Whinston, "Electronic Commerce: A Manager's Guide. New Jersey: Addison-Wesley Professional.," 1997.

