

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Gozali, M. M. H. (2020). Sistem Konsultasi dan Bimbingan Online Berbasis Web Menggunakan Webrtc (Studi Kasus : Fakultas Teknik Universitas Suryakencana). *Media Jurnal Informatika*, 11(2), 42. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i2.1037>
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Ambriani, D., & Nurhidayat, A. I. (2020). Rancang Bangun Repository Publikasi Ilmiah Dosen Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(01), 58–66.
- Aniswandaru, B., Augusta, C. D., & Falito, M. R. (2023). Meta Analisis : Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kualitas Produk Dan Keterikatan Pelanggan Terhadap Kepuasan Pelanggan. *Research Journal of Accounting and Business Management*, 7(2), 116. <https://doi.org/10.31293/rjabm.v7i2.7034>
- Ariyani, R., Bintana, R. R., Arsa, D., & Abidin, Z. (2023). Pengoptimalan Proses Inventarisasi Barang Milik Negara (BMN) Universitas Jambi dengan SIBAMIRA. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(1), 61–72. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.1.194>
- Ariza, Z. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penilaian Angka Kredit Kenaikan Jabatan Fungsional Atau Pangkat Dosen di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Bukittinggi. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.50>
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Journal of Social Science Research*, 4(1), 2568.

- Athallah Puteri, Y., Aulia, D., & Sari, A. A. K. (2022). Implementasi Metode *Design thinking* Pada Perancangan User Interface Aplikasi Online Course. *Jurnal Siliwangi Seri Sains Dan Teknologi*, 8(2), 60–65. <https://doi.org/10.37058/jssainstek.v8i2.6280>
- Bariah, S. H., & Pradina, D. (2024). Implementasi SDLC Model Prototype Pada Sistem Informasi Company Profile SMP PGRI Bungbulang Berbasis *Website*. *PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 85–97. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1030>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Sistem Informasi E-Learning Di SMA Negeri 1 Rantau Selatan Berbasis Web. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Daniel Rudjiono, & Heru Saputro. (2021). PENGEMBANGAN DESAIN *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA INFORMAS DAN PROMOSI (Studi Kasus: PT.Nada Surya Tunggal Kecamatan Pringapus). *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 56–66. <https://doi.org/10.51903/pixel.v13i2.300>
- Darmawan, M. J., & Sutanto, R. P. (2023). Penerapan *Design thinking* pada Perancangan Fitur Fleet Management dalam *Website* Transportation Management System Waresix. *Nirmana*, 23(2), 113–122. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.113-122>
- Daruyani, S., Purbiyanti, O. D., & Handani, M. D. (2024). *Potong Rambut Berbasis Web Dengan Metode System Development Life Cycle (Sdlc)*. 4(April), 207–217.
- Descania, D. Y. (2023). Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Antrian Online Di Kementrian Atr/Bpn Kab. Sukabumi. *Indexia*, 5(01), 1. <https://doi.org/10.30587/indexia.v5i01.5165>
- Djamaris, A. (2023). *Design Thinking: Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas*.
- Ersandi Billah. (2019). *Tahapan-Tahapan SDLC Protoype*. Medium.Com. <https://medium.com/@ersandibillah03/sdlc-prototype-8a3323c1ca33>

- Fatah, D. A., Yusron, R. M., Febrianti, I. D., Maria, O., & Husnah, A. (2021). *12700-36445-2-Pb. 10*(1), 31–40.
- Fenetiruma, E. I., & Lahallo, J. (2023). RANCANG BANGUN SISTEM PENDATAAN MAHASISWA DAN REKAP NILAI, PRESENSI PRAKTIKUM STIMIK SEPULUH NOPEMBER JAYAPURA BERBASIS WEB Designing Web-based Application of Students Identity, Value Recap, and Attendance of Practice Activities in STIMIK Sepuluh Nopember. *JIKOM: Jurnal Informatika Dan Komputer*, *13*(2), 1–8.
- Firmansyah, M. D., & Herman, H. (2023). Perancangan Web E- Commerce Berbasis *Website* pada Toko Ida Shoes. *Journal of Information System and Technology*, *4*(1), 361–372. <https://doi.org/10.37253/joint.v4i1.6330>
- Fitri Purwaningtias, Ariandi, M., & Suyanto. (2023). Prototype Prediksi Persediaan Menggunakan Metode Weight Moving Average. *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, *4*(4), 147–153. <https://doi.org/10.30630/jitsi.4.4.190>
- Gede, P., Cipta Nugraha, S., Putu, I., Indrawan, Y., Kadek, I., & Asmarajaya, A. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi *E-commerce* Berbasis *Website* (Studi Kasus Toko Komputer Di Denpasar). *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, *3*(1), 53.
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *16*(1), 46–59. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1.96>
- Gunawan, R., Yusuf, A. M., & Nopitasari, L. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom: Jurnal Elektronika Dan Komputer*, *14*(1), 47–58.
- H, M. R., Inayah, A., Putri, W., Indah, N. C., & Salsabila, B. (2025). *Evaluasi*

- Pengujian Penerimaan Pengguna (User Acceptance Testing) pada Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi AKBA Makassar. 3(2), 50–59.*
- Hanayah, N., Ridho, F., Informatika, M., Medan, G., & Korespondensi, P. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Telkomsel Orbit Witel Medan Berbasis WEB Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal SIKOM (Sistem Informasi Komputer), 1(1), 51–66.*
- Irmayani, D., & Munandar, M. H. (2020). Sistem Informasi Pengelolaan Data Siswa Pada Sma Negeri 02 Bilah Hulu Berbasis Web. *Jurnal Informatika, 8(2), 65–71.* <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i2.1427>
- Kesuma Astuti, F., & Sri Agustina, D. (2022). Membangun *Website* MTS Negeri 01 OKU Timur Menggunakan Php dan Mysql. *Jik, 13(1), 7–14.*
- Khamaeni, M. G. AL. (2023). Implementasi White Box Testing Berbasis Path Pada Aplikasi Berbasis Web. *Jurnal Siliwangi, 9(1), 8–13.*
- Manurian, W., Mubarak, I., Agustin, A. S., Haryanto, & Sania, N. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Poin Pelanggaran Tata Tertib Siswa Berbasis *Website* Pada SMK YP Karya 1 Tangerang. *Journal Informatics, Science & Technology (Online), 10(1), 1–9.*
- Martani, A., Saripuddin, & Ikhsan, N. (2022). Design and Build a Company Profile *Website* Based on the Bootstrap Framework and CodeIgniter Framework at the Foundation Independent Scholar Caliph Rancang Bangun *Website* Company Profile Berbasis Framework Bootstrap dan Framework Codeigniter Pada Yayasan Kha. *Jurna Multidisiplin Madani, 2(6), 2895–2912.*
- Martin, J., & Tanaamah, A. R. (2023). *Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop Website. 5(3), 58.*
- Maslihah, M., & Putra, E. D. P. (2023). Rancang Bangun Sistem *E-commerce* Berbasis *Website* Pada Toko Kosmetik Belia Collection. *Melek IT : Information Technology Journal, 9(1), 53–62.*

<https://doi.org/10.30742/melekitjournal.v9i1.292>

- Millah, E. S. (2020). Pengembangan Buku Ajar Materi Bioteknologi Di Kelas XII SMA Ipiems Surabaya Berorientasi Sains, Teknologi, Lingkungan, Dan Masyarakat (SETS). *Jurnal BioEdu*, 1(1), 19–24. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/344>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Normah, Rifai, B., Vambudi, S., & Maulana, R. (2022). Analisa Sentimen Perkembangan Vtuber Dengan Metode Support Vector Machine Berbasis SMOTE. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 8(2), 174–180. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Noviarni, E. N. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Konsumen Online : B2C (Business To Customer) Di Kota Pekanbaru. *Jurnal Al-Iqtishad*, 14(2), 23. <https://doi.org/10.24014/jiq.v14i2.6799>
- Nugraha, W. A. (2022). Pengujian White Box Berbasis Path Pada Form Autentikasi Berbasis Mobile. *Jurnal Siliwangi Seri Sains Dan Teknologi*, 8(2), 42–47. <https://doi.org/10.37058/jssainstek.v8i2.4098>
- Nurbaiti Oktaviani, S., Fikri Aziz, C., & Maula Sulthon, B. (2022). Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 2(6), 225–233. <https://doi.org/10.30865/klik.v2i6.401>
- Nurhadi, & Muhammad Ridwan. (2022). Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3543–3550. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1143>
- Pamudi, P., Kristyawan, Y., Hasan, A. N., Suhartoyo, H., & Riza, M. S. (2023). Rancang Bangun Absensi Karyawan Verifikasi Foto Selfie Dengan Global

- Positioning System (GPS) Menggunakan Metode Prototype. *Spirit*, 15(1), 9–17. <https://doi.org/10.53567/spirit.v15i1.283>
- Pamungkas, K. L., Listyorini, T., & Supriyati, E. (2023). (*Studi Kasus Raya Selluler Demak*).
- Partono, P. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Komputer Berbasis *Website*. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(4), 200. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i4.6756>
- Pelham, I. (2023). Erd2. *Secretory Pathway*, 5, 135–135. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198599425.003.0085>
- Permatasari, A., & Suhendi, S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film berbasis Aplikasi Web. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29–37. <https://doi.org/10.54914/jit.v6i1.255>
- Pramono, N. A., Marzal, J., & Khaira, U. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Kelurahan Menggunakan Metode Prototype di Kelurahan Rantau Indah. *Maret*, 7(1), 163–173. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika>
- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., Giansyah, Q. A., & Hamzah, M. L. (2023). Pengujian Black Box Dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis Web Black Box and White Box Testing of Web-Based Parking Information System. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 1–16.
- Pratama, S. D., Lasimin, L., & Dadaprawira, M. N. (2023). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis *Website* Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value. *J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD)*, 6(2), 560. <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8166>
- Putra, O. V., Muriyatmoko, D., & Faqih, H. A. (2024). *Pengembangan website Monitoring Stok Barang Supplier dengan Sistem Rekomendasi*

menggunakan metode Collaborative Filtering pada Ud . Pekanbaru Jaya. 213–217.

- Rahadi, N. W., & Vikasari, C. (2020). Pengujian Software Aplikasi Perawatan Barang Milik Negara Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitions. *Infotekmesin*, 11(1), 57–61. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v11i1.124>
- Randa, D. D., Putra, Y. M., & Sammir, H. (2023). *Implementasi framework codeigniter untuk sistem informasi potensi dan peluang investasi (studi kasus di dinas DPMPTSP provinsi Sumatera Barat)*. 8(1), 87–94.
- Rizal, B. (2020). Pemasaran Ukiran Kayu Toko Arena Profil Menggunakan Web. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains* 4.0, 1(2), 155. <https://doi.org/10.29103/tts.v1i2.3253>
- Rochman, A., Tullah, R., & Rahman, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Data Pasien di Klinik Aulia Medika Pasarkemis. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v9i1.203>
- Rosyidah, A., Rahman, Y., Putri, E., Rahman, M., & Sulistyowati, E. (2024). *Analisis Pengaruh E-commerce Terhadap Pedagang Konvensional Industri Mebel Di Kota Pasuruan Analysis Of The Effect Of E-commerce On Trades Convesional Furniture Industry In Pasuruan City*. 3, 21–28.
- Sabrina, Z., Bilqis, T., Ningrum, D., Raya, P. J., Sumedang, B., 21, K. M., Sumedang, K., & Barat, J. (2023). Implementasi b2c pada shopee guna meningkatkan penjualan implementation of b2c on shopee to increase sales. *Management, Business and Logistics (JOMBLO)*, 01(02), 168–176.
- Santoso, Melisa, G., & Sitanggang, I. A. (2022). Perancangan Website E-commerce Ineed.Id. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 19–23.
- Saputraa, J., & Zein, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kedai Kyushu Japanese Street Food). *JIK (Jurnal Ilmu Komputer)*, 6(1), 48–59.

<https://jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/view/151>

Sari, I. P., Azzahrah, A., Qathrunada, I. F., Lubis, N., & Anggraini, T. (2022). Perancangan Sistem Absensi Pegawai Kantoran Secara Online pada Website Berbasis HTML dan CSS. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v1i1.66>

Sari, I. P., Hariani, P. P., Satria, A., & Manurung, A. A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Materi Ajar Berbasis Web untuk Guru MAS Darul Falah. *Wahana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 59–65. <https://doi.org/10.56211/wahana.v2i2.468>

Setiawati, S., & Ramdhania, K. F. (2021). Penerapan Teori *Design thinking* Pada Kegiatan Upgrading Organisasi Remaja Masjid Di Jatiasih Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(2), 127–134. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i2.690>

Sholahuddin, M. F., & Sutabri, T. (2024). *Analisis Efektifitas UI / UX Design Software Pengolah Gambar Menggunakan Metode Design Thingking terhadap Kenyamanan Pengguna dalam Industry Animasi Gambar 1 : Tren Penggunaan Perangkat Lunak Adobe di Industri Animasi Desain UI / UX pada Software Pengolah. 4.*

Sie, J. B. L., Izmy Alwiah Musdar, & Syamsul Bahri. (2022). Pengujian White Box Testing Terhadap Website Room Menggunakan Teknik Basis Path. *KHARISMA Tech*, 17(2), 45–57. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i2.235>

Sirait, D. A. E., & Seabtian, D. T. (2019). Sistem informasi e-marketplace cindramata sampit berbasis web. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 10(1), 1–12.

Sudarta. (2022). PENTINGNYA PELATIHAN *E-COMMERCE* GUNA MENINGKATKAN PENJUALAN UMKM KEGIATAN MAHASISWA INDO GLOBAL MANDIRI DUKUNG MBKM. *Journal of Sustainable*

Comuniny Service, 16(1), 1–23.

Sulaksana, E., Ichwani, A., Anwar, N., & Setiawati, P. (2023). Aplikasi *E-commerce* Pakaian Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 7(2), 307–318. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no2.pp307-318>

System-concepts.com. (2024). *Design Thinking: Empathise*. System-Concepts.Com. <https://www.system-concepts.com/insights/design-thinking-empathise/>

Tobing, D. S. H. (2023). Game Design dalam proses Design Thinking, sebuah model pengembangan video game untuk menunjang pariwisata. *JoMMiT: Jurnal Multi Media Dan IT*, 7(2), 130–136. <https://doi.org/10.46961/jommit.v7i2.940>

Trilaksono, A. I., & Prabowo, B. (2022). Analisis Pengaruh Experiential Marketing terhadap Loyalitas Pelanggan melalui Kepuasan Pelanggan sebagai Variabel Intervening: *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 5(1), 101–112. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v5i1.1262>

Widodo, A., & Sukur, M. (2019). Rancang Bangun *E-commerce* Dan Otomatisasi Promo Di Facebook Pada Toko Jersey Bola Outlet Kudus. *Jurnal Dinamika Informatika*, 11(1), 44–56. <https://doi.org/10.35315/informatika.v11i1.8149>

Wulan, S. D. (2023). Manfaat dan Tantangan *E-commerce* Dalam Ekonomi Digital di Bidang Bisnis. *Kata Data*, 1(1).

Zakia, R., Nabarian, T., & Amalia, B. (2023). Rancang Bangun Antarmuka berbasis *Website Design Method (WDM)* untuk Toko Baju Online. *Jurnal Informatika Terpadu*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.54914/jit.v9i1.620>