

DAFTAR PUSTAKA

- Adimas Ketut Nalendra, M. M. A. W. (2022). *MONOGRAF PENERAPAN IPTEK KONTROL DAN MONITORING LINGKUNGAN KANDANG AYAM PEDAGING BERBASIS INTERNET OF THINGS*. Pascal Books.
- Affandi, M. (2023). *Mengenal Apa Itu Sparepart, Kegunaan, Jenis, dan Cara Memilih*. Durable.
- Andarweni, D., Triayudi, A., & Iskandar, A. (2022). Implementasi Framework CodeIgniter dalam Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Website (Studi Kasus: Tiara Brand). *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(2), 274–280. <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i2.412>
- Andriana, M. (2020). *User Acceptance Test*. Binus.
<https://sis.binus.ac.id/2020/10/28/user-acceptance-test/>
- Anggara, R. S., & Pakereng, M. A. I. (2022). Perancangan Website E-commerce Soemardjan Florist Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 6(1), 21–32.
- Angraini, R., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Efektivitas Penggunaan Teknologi E-Commerce Dalam Memengaruhi Perkembangan Bisnis Pada Era Digital. *Journal Of Informatics And Busisnes*, 02(01), 73–77.
- Ariffudin, M. (2022). *Mengenal Visual Code Studio dan Fitur-Fitur Pentingnya*. NiagahosterBlog. https://www.niagahoster.co.id/blog/visual-code-studio/#Apa_itu_Visual_Code_Studio
- Arifin, D. (2019). *Pengenalan WEB GIS Menggunakan Geoserver*. CV Cendekia Press.
- C, A. (2023). *Apa Itu MySQL? Pengertian MySQL, Cara Kerja, dan Kelebihannya*. Hostinger. <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-mysql>
- Denny, W. A. (2021). Rancang Bangun Sistem E-Commerce Dengan Menerapkan B2C Model Pada Mumyclothes Store. *Jurnal Ilmu Data*, 1(1).
- Dieng Cyber, C. (2022). *MENGENAL LEBIH TENTANG GOOGLE CHROME*. Dieng Cyber. https://diengcyber.com/mengenal-lebih-tentang-google-chrome/?srsltid=AfmBOoqbC5PYehPs1ItNAtoH_QLWigeZaOPfwW9-54Lzvb7FCDmDSOTC
- Fauzi, A., & Yusuf, M. A. (2022). IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING ERA COVID 19 DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MTs AL-HUDA SUKOREJO

- BANYUWANGI. *MUMTAZ : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 019.
<https://doi.org/10.69552/mumtaz.v2i1.1687>
- Guntoro. (2023). *Panduan Dasar Belajar UML (Unified Modeling Language)*.
 Badoy Studio. <https://badoystudio.com/uml/>
- Hananto, V. R., Churniawan, A. D., & Wardhanie, A. P. (2017). Perancangan Analytical CRM untuk Mendukung Segmentasi Pelanggan di Institusi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 11(1), 79.
<https://doi.org/10.32815/jitika.v11i1.55>
- Hermiati, R., Asnawati, A., & Kanedi, I. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql. *Jurnal Media Infotama*, 17(1), 54–66.
<https://doi.org/10.37676/jmi.v17i1.1317>
- Ichwani, A., Anwar, N., Karsono, K., & Alrifqi, M. (2021). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Prototype. *Prosiding SISFOTEK*, 5(1), 1–6.
- Irdayani Soulisha, D. (2023a). Penerapan Metode Rup Untuk Menganalisis Sistem E-Konseling (Studi Kasus Smp Negeri 6 Kota Sorong). *Soscied*, 6(1), 100–110.
- Irdayani Soulisha, D. (2023b). Penerapan Metode Rup Untuk Menganalisis Sistem E-Konseling (Studi Kasus Smp Negeri 6 Kota Sorong). *Soscied*, 6(1), 100–110.
- Isnain, A. R., Indigo, M., & Priandika, A. T. (2023). Pemanfaatan E-Commerce Model Business To Consumer Pada Putri Tapis Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 17(1), 253–259.
- Kristy, T. A. (2021). Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web (Studi Kasus Di Toko Sablon Surabaya). *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK)*, 288–293.
- Kurniawati, P. (2018). *Pengujian Sistem*. Medium.
<https://medium.com/skyshidigital/pengujian-sistem-52940ee98c77>
- Mario Rezeki Nainggolan. (2017). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Toko Meta Online. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01(5), 1–7.
- Moehadi, Hartiningsih Astuti, Siti Alfiyana, & Kiswati Dewi Kartika. (2024). Peran E-Commerce Dan Gaya Hidup Dalam Menentukan Perilaku Konsumen. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Global Masa Kini*, 15(1), 18–23.
<https://doi.org/10.36982/jiegmk.v15i1.3953>

- Nabilia Nurusyifa, Tri Listyorini, & Endang Supriyati. (2023). E-Commerce Penjualan Oli pada King's Motor Kudus Menggunakan Framework Codeigniter dengan Api Rajaongkir dan Midtrans. *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika Dan Bisnis Digital*, 2(1), 69–80. <https://doi.org/10.55123/jumintal.v2i1.2369>
- Nawangwulan, A. (2023). *Mengenal Fitur-Fitur Figma Hingga Manfaatnya Bagi Para Designer*. Kelas-Work. <https://kelas.work/blogs/mengenal-fitur-fitur-figma-hingga-manfaatnya-bagi-para-designer>
- Ngongo, C. B. N., Igon, S. S., & Setyarini, T. A. (2021). APLIKASI PENJUALAN PADA RUMAH TENUN IKAT INA NDAO DENGAN MENGGUNAKAN BUSINESS TO CONSUMER (B2C). *Seminar Nasional & Konferensi Ilmiah Sistem Informasi, Informatika & Komunikasi*, 143–149.
- Nugroho, A. (2023). *Mengenal Apa Itu XAMPP, Sejarah, Fungsi, & Cara Instalasinya*. Qword. <https://qwords.com/blog/pengertian-xampp/>
- Nugroho, A., & Irawan, H. (2021). Implementasi e-commerce menggunakan content management system (CMS) untuk memperluas pemasaran pada Indah Jaya Sport. *IDEALIS: Indonesia Journal Information System*, 4(2), 137–146.
- Purwaningtias, Deasy; Nasihin, Muhammad; Arizona Diaz, N. (2020). E-Business (Konsep Dasar E-Business di Era Digital). In *Graha ilmu*. Graha Ilmu.
- Rachmat Destriana, M. K., Syepri Maulana Husain, S. K. M. T. I., Nurdiana Handayani, M. K., & Aditya Tegar Prahara Siswanto, S. K. (2021). *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase “Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah.”* Deepublish.
- Rizky, D. (2019). *Mengenal Prototyping*. Medium. <https://medium.com/dot-intern/sdlc-metode-prototype-8f50322b14bf>
- Santi, E. (2022). *Mengenal Apa Itu Google Form: Fungsi dan Cara Membuatnya*. IdWebHost. <https://idwebhost.com/blog/mengenal-apa-itu-google-form-lengkap-dengan-fungsi-cara-membuat-serta-kelebihan-dan-kekurangannya/>
- Sari, I. P., Jannah, A., Meuraxa, A. M., Syahfitri, A., & Omar, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(2), 106–110. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i2.57>
- Suseno, E. (2017). Pemodelan Arsitektur Enterprise Perguruan Tinggi Dengan Metode Togaf (Studi Kasus Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon). *Jurnal Cloud Information*, 1(1), 1–9.

- Team, D. (2024). *Apa Itu Node.js? Cara Kerja, Fungsi, & Manfaatnya*. Dewa Web. <https://www.dewaweb.com/blog/mengenal-node-js/>
- Teknokrat, I. (2023). *Mengenal Bahasa Pemrograman*. Informatika Universitas Teknokrat Indonesia.
- Tri Rachmadi, S. K. (2020). *Sistem Basis Data*. TIGA Ebook.
- Tricahya, R. S. (2023). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Paud Menggunakan Html 5. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(3), 1–16.
- Wantoro, A., & Alkarim, I. (2016). Aplikasi Pengendalian Persediaan Spare Part Traktor dengan Metode Buffer Stock dan Reorder Point (ROP) di Gudang Cabang Tanjung Karang (Studi Kasus CV. Karya Hidup Sentosa Lampung). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 7(1). <https://doi.org/10.36448/jsit.v7i1.766>
- Wardana, S. H. M. S. (n.d.). *Menjadi Master PHP dengan Framework Codeigniter*. Elex Media Komputindo.
- Yoko, P., Adwiya, R., & Nugraha, W. (2019). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 7(3), 212. <https://doi.org/10.24843/jim.2019.v07.i03.p05>
- Yulianto, E., & Heryanto, H. (2019). Rancang Bangun Perangkat Lunak E-Commerce Menggunakan Metode Market Basket Analysis. *Media Informatika*, 18(1), 19–36. <https://doi.org/10.37595/mediainfo.v18i1.22>