

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rochman, R. Tullah, and A. Rahman, "Perancangan Sistem Informasi Data Pasien di Klinik Aulia Medika Pasarkemis."
- [2] A. Jurnal Publikasi *et al.*, "SOSIALISASI PENGGUNAAN INTERNET YANG SEHAT BAGI ANAK-ANAK DI YAYASAN DOMYADHU," vol. 1, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- [3] E. Agusti, "JURNAL ILMIAH TEKNIK PERANCANGAN APLIKASI INVOICE BERBASIS MOBILE STUDI KASUS UMKM."
- [4] N. L. U. Chusna, "PEMBELAJARAN E-LEARNING," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, vol. 2, Feb. 2019, doi: 10.30998/prokaluni.v2i0.36.
- [5] A. G. Pradana and S. Nita, "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android."
- [6] N. Eyni Alfia and B. Waseso, "Perancangan Aplikasi Retensi Data Pada Database MySQL (Studi Kasus: PT. Telkomsigma)," 2020. [Online]. Available: <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/364>
- [7] F. Septia Anggriawan, "PENGEMBANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SEKOLAH MENENGAH SEDERAJAT."
- [8] Y. Siyamto and A. Saputra, "Computer Based Information System Journal," *CBIS JOURNAL*, vol. 08, no. 02, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>
<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>

- [9] I. F. Hanif and G. M. Sinambela, “PEMBUATAN APLIKASI E-TATIB BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN DART MAKING AN ANDROID-BASED E-TATIB APPLICATION USING THE DART PROGRAMMING LANGUAGE,” vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2021.
- [10] C. Kartiko, A. C. Wardhana, and D. P. Rakhmadani, “Pengembangan Mobile Learning Management System Dengan User Centered Design (UCD) Menggunakan Flutter Framework,” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 6, no. 2, p. 960, Apr. 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3524.
- [11] (D Iii, “PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN BIBIT AYAM BROILER DI PT. RAJA SARANA TERNAK BERBASIS MOBILE TUGAS AKHIR Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya.”
- [12] D. Ziaul, H. Iskandar, and A. B. Alpriansah, “ANALISA APLIKASI DROIDCAM BERDASARKAN PRINSIP DAN PARADIGMA INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER,” *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [13] D. Rahadian, G. Rahayu, and R. R. Oktavia, “Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer,” *Jurnal PETIK*, vol. 5, no. 1, pp. 2019–2030.
- [14] N. A. Ningsih and M. R. Abidin, “PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE WEBSITE PADA PET SHOP AZRIA DI KABUPATEN

- LAMONGAN,” *Jurnal Barik*, vol. 2, no. 3, pp. 202–216, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [15] L. Sriwidya Lafu, “IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN ONLINE BERBASIS E-COMMERCE PADA USAHA UKM IKE SUTI MENGGUNAKAN METODE WATERFALL IMPLEMENTATION OF ONLINE SALES SYSTEM BASED ON E-COMMERCE IN UKM BUSINESSES IKE SUTI USING THE WATERFALL METHOD,” 2021.
- [16] A. A. Wahid, “Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK Oktober (2020) Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi”.
- [17] E. Jayadi, B. Mulyawan,) Manatap, and D. Lauro, “IMPLEMENTASI METODE COLLABORATIVE FILTERING UNTUK ANALISIS DATA BELANJA KONSUMEN BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS RESTORAN MYKITCHEN).”
- [18] S. Jurnal, R. R. Limantoro, and D. P. Kristiadi, “JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI (S I N T E K) Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Green Folder Menggunakan Metode Berorientasi Objek Dan UML Berbasis Web Pada TK Harvest Christian School,” *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, vol. 1, no. 1, 2021, [Online]. Available: <https://sintek.stmikku.ac.id/index.php/SINTEK>