

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2022). User Experience (UX): Pengertian, Tujuan, Metode, dan Penerapannya. In *Sekawan Media*.
- Ahmadar, M., Perwito, P., & Taufik, C. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MySQL. *Dharmakarya*, 10(4). <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v10i4.35873>
- Alukadinata, A., Firdaus, M., & Ristiawan, R. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone di Forza Mufid Perdana Selular. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 2(07). <https://doi.org/10.36418/jist.v2i7.192>
- Ansori, A. (2022). *Pengertian UML (Unified Modeling Language) : Jenis, Tujuan, Notasi, dan Contohnya*. <https://www.ansoriweb.com/2020/03/Pengertian-Uml.html>.
- Aprilia, P. (2020). Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya. In *Niagahoster*.
- Barbrook-Johnson, P., & Penn, A. S. (2022). Systems Mapping - How to build and use causal models of systems. In *Systems Mapping*. <https://gum.co/systemdiagrams>
- Bell, S., Berg, T., & Morse, S. (2019). Towards an Understanding of Rich Picture Interpretation. *Systemic Practice and Action Research*, 32(6), 601–614. <https://doi.org/10.1007/s11213-018-9476-5>
- Fahlevi, F., & Erlansyah, D. (2022). Ferdyan et al, Sistem Informasi Kehadiran Siswa menggunakan QR Code..... 317 Sistem Informasi Kehadiran Siswa menggunakan QR Code Berbasis Android (Studi Kasus SMK Negeri 3 Lubuklinggau). *Jurnal JUPITER*, 14, 317–327.
- Febriana, D. (2020). *Pengertian Metodologi Analisis*. 1–4.
- Gie. (2021). *User Flow: Pengertian, Peran, dan Contohnya*. <https://accurate.id/digital-marketing/user-flow-pengertian-peran-dan-contohnya/>.
- Hanief, S., Kartika, L. G. S., Srinadi, N. L. P., & Negara, K. R. Y. (2019). A Proposed Model of Green Computing Adoption in Indonesian Higher Education. *2018 6th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2018*. <https://doi.org/10.1109/CITSM.2018.8674275>
- Hatmoko, A. (2019). *Pengertian Aplikasi Berbasis Web*. Kompasiana.Com.

- Hidayat, A., Rosdiana, A., Raditya, F. Y., Pratomo, F. D., & Assyidiq, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kopi. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 13(2a). <https://doi.org/10.47927/jikb.v13i2a.374>
- Iskandar, R. (2021). Pengertian Penjualan. *Pengertian Prosedur*, XVI(1).
- Kadim, A. A., Sutriana, I. K., & Masir, I. H. (2022). Perancangan Sistem Aplikasi Layanan Kelurahan Berbasis Web. *Jambura Journal of Informatics*, 4(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v4i1.13206>
- Maydianto, R., & Rasid, M. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA CV POWERSHOP. In *JURNAL COMASIE*.
- Novitasari, C. (2020). Pengertian Metode Prototype. In *15 Agustus*.
- Nugraha, A. (2021). Perancangan Aplikasi Point Of Sales (POS) Pada Apotek Mitra Sejahtera Berbasis Web. *Ikraith-Informatika*, 5(1).
- Nur, R., & Suyuti, M. A. (2017). Perancangan mesin industri. In *Grup CV Budi Utama*.
- Oliveira, W., Hamari, J., Ferreira, W., Toda, A. M., Palomino, P. T., Vassileva, J., & Isotani, S. (2022). The effects of gender stereotype-based interfaces on users' flow experience and performance. *Journal of Computers in Education*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00249-5>
- Ong, D. (2022). Analisa Perancangan Dan Penggunaan Sistem Penjualan Pada Pt. Tirta Varia Inti Pratama. *Respati*, 17(1). <https://doi.org/10.35842/jtir.v17i1.435>
- Purwaningtias, & Agustini. (2022). SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAIN TENUN DI KOTA PALEMBANG (Studi Kasus Kain Tenun RM Songket). *Bina Darma*
- Putra. (2020). PENGERTIAN INFORMASI: Fungsi, Konsep Dasar & Jenis Jenis Informasi. *Salamadian.Com*.
- Putri, R. E. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Muncul Komputer. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(x).
- Reinaldi, R. (2022). PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO SMART JAYA PHONE. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 10(1). <https://doi.org/10.24912/jiksi.v10i1.17860>
- Ristias, A. A., Mulia, R. F., & Fajar, A. P. (2021). Sebuah Perancangan Aplikasi Codelife Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis and Design (Ooad). *Sitasi*, 1(1).

- Ritonga, P. (2018). *Pengertian Unified Modeling Language (UML) Dan Modelnya Menurut Pakar Dan Ahli*. 25 April.
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2016). System Analysis and Design in a Changing World. In *In Course Technology Cengage Learning*.
- Seah, Jonny, R., & Muhammad, R. (2020). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Suku Cadang Untuk Alat Berat Berbasis Desktop Pada Cv Batam Jaya. *Comasie*, 3(3).
- Setiawan, R. (2021). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. [Www.Dicoding.Com](http://www.dicoding.com).
- Setiawan, S. (2019). *Pengertian Penjualan Menurut Para Ahli*. 2019.
- Setiawan, S. (2020). *Pengertian Database Dan Perangkat Lunak*. [Gurupendidikan.Com](http://gurupendidikan.com).
- Solichin, A. (2020). *Apa itu Tata Kelola TI atau IT Governance?* PT. NetSolution.
- Tajul, A. Y., Yunita, N., Fausti, A., & Wahyunita, D. (2020). Pengembangan dan Pengujian Sistem Pengiriman Barang dengan Konsep Customer Relationship Management pada PT. Khatulistiwa Transogi. *JCSE Journal of Computer Science an Engineering*, 1(2), 80–90. <http://icsejournal.com/index.php/>
- Tiara Waty S, N., Elsa Pramudita, T., & Novita Sari, I. (2021). Analisis Sistem Informasi Manajemen Pada E-Commerce Shopee. *Jamanta : Jurnal Mahasiswa Akuntansi Unita*, 1(1), 40–57. https://doi.org/10.36563/jamanta_unita.v1i1.420
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November.
- Wijayanti, N. N. (2022). Apa Itu Website? Pengertian, Manfaat, dan Jenis-Jenis Website. In *Niagahoster*.
- Yuniansyah. (2020). Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan Bahasa Pemrograman Java (Teori Dan Aplikasinya). In *Hukum Perumahan*.