

## DAFTAR PUSTAKA

- Rachmanita, N., Sari, A. O., & Astrilyana. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Klaim Garansi Produk Berbasis Web. *Indonesian Journal on Networking and Security*. 8(4):26-35.
- Sanada, T., Tjandrarini, A. B., & Julianto, L., (2014). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengendalian Penanganan Klaim Dengan Administrative Workflow Systems Pada PT. E-T-A Indonesia Berbasis Web. *JSIKA*. 3(1):109.115.
- Lutfi, M., Sudarsono, B. G., & Sharyanto. (2022). Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Pengaduan Customer Pada PT. Astra Graphia Tbk Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*. 2(2):192.197.
- Dewi, I. K., Syofiawan, D., & Grace, T. U. (2018). Pembangunan Dashboard Sebagai Alat Monitoring Dan Evaluasi Pada Toko Permata Batam. *Jurnal Teknik Ibnu Sina*. 3(2).
- Zaman, S. N., Merlina, N., & Nurajijah. (2021). Sistem Informasi Keluhan Pelanggan Berbasis Website. *Jurnal Sains dan Manajemen UBSI*. 9(1):36-45.
- Pratama, Y., Heryanto, I., Dwiyana, A., & Megawati, I. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen : Survey Pada Salah Satu Perusahaan Sepeda Di Kota Bandung. *Majalah Bisnis & IPTEK*. 14(2):56-68.
- Usnaini, M., Yasin, V., & Sianipar, A. (2021). Perancangan sistem informasi inventarisasi aset berbasis web menggunakan metode waterfall. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(1), 36-55.
- Rosa, A.S., dan Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung:Informatika.
- Ambriani, D., & Nurhidayat, A. I. (2020). RANCANG BANGUN REPOSITORY PUBLIKASI ILMIAH DOSEN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL. *Jurnal Manajemen Informatika*, 58-66.
- Fauzi, M. I., & Cahyono, Y. (2021). Rancang Bangun Sistem Penjualan Buku Berbasis Web dengan Metode OOAD (Studi Kasus: Toko Buku LP3ES). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 211-218.

Griffin, J. (2021). *Domain-Driven Laravel: Learn to Implement Domain-Driven Design Using Laravel*. Apress.

Jamilah, & Firmansyah, Y. (2018). Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia”Hisotira” Menggunakan Rpg Maker

Mv Berbasis Android. *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, 178-185.

