

DAFTAR PUSTAKA

- A.Hasyim. (2018). Memulai Pengembangan Android dengan React Native di windows. *Techno.Com*, 18(1).
- Admin, W. M. R. B. (2018). Pengaruh Promosi Penjualan, Persepsi Kebermanfaatan, Keberagaman Produk, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Pembelian Ulang Pada Toko Online Lazada.co.id. *Jurnal Manajemen Update*, Vol 7, No 2 (2018): *Jurnal Mahasiswa Manajemen*.
- Almuqsitu, A. B., Tursina, T., & S, A. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Pelanggan PDAM Tirta Kapuas Berbasis Web. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 7(1). <https://doi.org/10.26418/justin.v7i1.27363>
- Aman, A., Anugraha, N., & Hasni. (2021). Aplikasi Pemesanan Air Minum pada Depot Galon Dinda menggunakan Rest API berbasis Android. *Prosiding Semantik*, 47–55. <http://journal.uncp.ac.id/index.php/semantik/article/view/1601>
- Bariyah, S. H., & Imania, K. A. N. (2022). Pengembangan Virtual Assistant Chatbot Berbasis Whatsapp Pada Pusat Layanan Informasi Mahasiswa Institut Pendidikan Indonesia - Garut. *Jurnal Petik*, 8(1), 66–79. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v8i1.1575>
- Dennis, A., Wixom, B. H., & Tegarden, D. (2015). System Analysis & Design An Object -Oriented Approach with UML 5th Edition. In *Information and Software Technology*.
- Febrianto, M. (2020). Penerapan Payment Gateway Dan Tracking Barang pada E-Commerce Toko Dazzle berbasis website (API). *Tugas Akhir Thesis, University of Technology Yogyakarta.*, 9. <http://eprints.uty.ac.id/4855/>
- Febrihatin, B., Kridalukmana, R., & Isnanto, R. R. (2022). *Perancangan Sistem Pemesanan Karya Seni Kaligrafi dan Kubah Masjid Menggunakan Kerangka-Kerja React Native Berbasis Android Design of Calligraphy Artwork and Mosque Dome Ordering System Using Android-Based React Native Framework*. 1(2), 55–61. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i2.36573>
- Guha, S., & Majumder, S. (2020). A Comparative Study between Graph-QL& Restful

- Services in API Management of Stateless Architectures. *International Journal on Web Service Computing*, 11(2). <https://doi.org/10.5121/ijwsc.2020.11201>
- Imran, A., & Rasul, M. (2020). Pengembangan Tempat Sampah Pintar Menggunakan Esp32. *Jurnal Media Elektrik*, 17(2).
- Kumala, A., & Winardi, S. (2020). Aplikasi Pencatatan Perbaikan Kendaraan Bermotor Berbasis Android. *Jurnal Intra Tech*, 4(2).
- Mas'udia, P. E., Pratama, C. A., Purwati, D., Ratnawati, Y., Sarosa, M., & Hidayati, N. (2022). Rancang Bangun dan Analisis QoS pada Sistem Informasi Penjualan Obat dengan Layanan Antar-Jemput Berbasis Android. *Techno.Com*, 21(3), 633–643. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i3.6209>
- Midtrans Payment Gateway, D. 10 M. (2023). *Midtrans | Solusi Payment Gateway Indonesia Terlengkap*. <https://midtrans.com/id>
- Nurudin, M., Jayanti, W., Saputro, R. D., Saputra, M. P., & Yulianti, Y. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(4), 143. <https://doi.org/10.32493/informatika.v4i4.3841>
- Prabowo, B. R., Arwani, I., & Pramono, D. (2021). Pengembangan website toko online baju bekas (Studi Kasus : Toko Gudang Juma). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(12).
- Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TeknoIf*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39>
- Ramdhan, N. A., & Nufriana, D. A. (2019). Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Oline Berbasis WEB. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 1(02). <https://doi.org/10.46772/intech.v1i02.75>
- Rehatalanit, Y. L. . (2021). Peran E-Commerce Dalam Pengembangan Bisnis. *Jurnal Teknologi Industri*, 5(0).
- Robani, A. M., Hadi, S., Nurdiawan, O., Dwilestari, G., & Suarna, N. (2021). Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan di Mokascirebon.Com. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 205.

<https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3629>

Susilo, M. (2018). RANCANG BANGUN WEBSITE TOKO ONLINE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2).

<https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>

Yudhanto, Y., & P, H. A. (2018). Panduan Mudah Belajar Framework Laravel. *PT Alex Media Komputindo*, 1(2).

