

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Aisyiyah, N., Siswanti, S., & Harsadi, P. (2019). Mobile Augmented Reality (MAR) Berbasis Marker Sebagai Media Simulasi Jilbab Virtual. *Jurnal Transformatika*, 16(2), 153. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i2.1051>
- Asrori, K., & Nuryani, E. (2020). Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Berbasis Aplikasi Web Studi Kasus Pada Smk Al-Wahdah Citeras Serang-Banten. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika)*, 3(2), 16–26. <https://doi.org/10.47080/simika.v3i2.975>
- Azhari, K. M., & Zulfikar, D. H. (2022). Sistem Informasi Arsip Surat Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) di IAIQ Al-Ittifaqiah. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 5. <http://semnas.radenfatah.ac.id/index.php/semnasfst/article/view/270>
- Farhan, M., & Handayani, P. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada CV. Cahaya Baru Jakarta. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 100–111. <https://doi.org/10.55338/jikomsi.v7i1.2596>
- Fharhan Ali, Ifan Junaedi, A. B. Y. (2022). PERANCANGAN APLIKASI E - COMMERCE BERBASIS WEB PADA TOKO PAKAIAN JALSIAS. *Jurnal Widya*, 3(April), 15–31.
- Hartono, B. (2021). Cara Mudah dan Cepat Belajar Pengembangan Sistem Informasi. In *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*. Yayasan Prima Agus Teknik. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/256>
- Hwangbo, H., Kim, E. H., Lee, S. H., & Jang, Y. J. (2020). Effects of 3D Virtual “Try-On” on Online Sales and Customers’ Purchasing Experiences. *IEEE Access*, 8(October). <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3023040>
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan desain sistem informasi : pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- M. Shalahuddin, R. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak : Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Milanesi, M., Guercini, S., & Runfola, A. (2023). Let’s play! Gamification as a

- marketing tool to deliver a digital luxury experience. *Electronic Commerce Research*, 23(4), 2135–2152. <https://doi.org/10.1007/s10660-021-09529-1>
- Norma Ningsih, Aprianto, & Onastatia Sahartian. (2023). Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Event Online Untuk Meningkatkan Pemasaran Digital Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, 5(1), 7–12. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i1.2247>
- Selay, A., Andgha, G. D., Alfarizi, M. A., Bintang, M. I., Wahyudi, Falah, M. N., & , Muhammad Encep, M. K. (2023). Sistem Informasi Penjualan. *Zona Komputer: Program Studi Sistem Informasi Universitas Batam*, 13(3), 232–237. <https://doi.org/10.37776/zkomp.v13i3.1461>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiowati, S., Sutomo, E., & Aditya, F. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Pada UMKM Riot Safe Menggunakan Gamification. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, 5(1), 15–24. <https://doi.org/10.37802/joti.v5i1.345>
- Supianti, M., Muhammad Dedi Irawan, & Ahyat Perdana Utama. (2022). Implementasi RAD (Rapid Application Development) dan Uji Black Box pada Administrasi E-Arsip. *sudo Jurnal Teknik Informatika*, 1(2), 60–71. <https://doi.org/10.56211/sudo.v1i2.19>
- Sutianto, N., & Wulandari, S. (2024). Implementasi Media Promosi Katalog Baju yang Lebih Interaktif Menggunakan Aplikasi Augmented Reality. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(4), 1991–2006. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i4.1178>
- Unhelkar, B. (2017). *Software Engineering with UML*. New York: Auerbach Publications.
- Zalma Dwi Viohafeni, K. N. A. (2023). *Pengaruh Virtual Try-On, Online Customer Review, Dan Persepsi Harga Terhadap Keputusan Pembelian Produk Madame Gie Pada Aplikasi Shopee*.