

Daftar Pustaka

- [1] Samadhi, "Pendidikan dan Keilmuan Teknik Industri Masa Depan di Indonesia," *Semin. Nas. Pendidik. Tek. Ind. Konvensi*, 2012.
- [2] A. N. Akhmadi and A. Suprihadi, "MANUFAKTUR TRAINER CUTTING MOTOR STARTER ENGINE DIESEL SEBAGAI MEDIA PERAGA PEMBELAJARAN PERAWATAN MESIN," *J. ASIIMETRIK J. Ilm. Rekayasa Inov.*, vol. 2, no. 2, 2020, doi: 10.35814/asiimetrik.v2i2.1302.
- [3] P. D. Roger, S. Pressman, "Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7 : Buku 1," *Teknoif*, vol. 2, no. 1, 2012.
- [4] P. Nielsen, "Coastal and estuarine processes," *Coastal And Estuarine Processes*. pp. 1–360, 2009. doi: 10.1142/7114.
- [5] T. M. Fawa'ati and T. B. Raharto, "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Pembantu Sistem Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Mata Pelajaran Komputer Untuk Sekolah," *SIMADA (Jurnal Sist. Inf. dan Manaj. Basis Data)*, vol. 4, no. 1, pp. 40–47, 2021.
- [6] Y. & W. A. Yudhanto, *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. 2018.
- [7] A. Budiman and A. Mulyani, "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Persediaan Barang di TB. Indah Jaya Berbasis Desktop," *J. Algoritm.*, vol. 13, no. 2, pp. 374–378, 2017, doi: 10.33364/algoritma/v.13-2.374.
- [8] A. S. & E. M. Aritonang, *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*, vol. ٨ 2016. قفتق.
- [9] A. Herayono and M. Adri, "PENGEMBANGAN STUDENT MARKETPLACE BAGI MAHASISWA WIRAUSAHA UNP," *Jav. J. Vokasi Inform.*, 2021, doi: 10.24036/javit.v1i2.23.
- [10] D. S. Wicaksono and F. N. Hakim, "Media Pembelajaran Fisika Interaktif Bahasan Kapasitor Berbasis Flash Dan Xml," *J. Speed – Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi –*, vol. 3, no. 2, pp. 2088–154, 2011, [Online]. Available:

<http://www.ijns.org/journal/index.php/speed/article/viewFile/928/915>

- [11] P. Bourhis, J. L. Reutter, and D. Vrgoč, “JSON: Data model and query languages,” *Inf. Syst.*, vol. 89, 2020, doi: 10.1016/j.is.2019.101478.
- [12] R. Rizal and A. Rahmatulloh, “RESTFUL WEB SERVICE UNTUK INTEGRASI SISTEM AKADEMIK DAN PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS PERJUANGAN,” *J. Ilm. Inform.*, vol. 7, no. 01, 2019, doi: 10.33884/jif.v7i01.1004.
- [13] D. A. Putra, G. M. A. Sasmita, and A. K. A. C. Wiranatha, “E-Commerce Marketplace Petshop Menggunakan Integrasi Rajaongkir API dan iPaymu Payment Gateway API,” *JITTER-Jurnal Ilm. Teknol. dan Komput.*, vol. 1, no. 1, 2020.
- [14] Y. E. Nisrina, W. H. N. Putra, and B. T. Hanggara, “Pengembangan E - Commerce Dengan Pemanfaatan Sistem Payment Gateway (Studi Kasus: Wisata Kampung Sapi Adventure),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. Vol. 3, no. 10, 2019.
- [15] *Facebook API Developers Guide*. 2008. doi: 10.1007/978-1-4302-0970-6.
- [16] A. Sonita and R. F. Fardianitama, “Aplikasi E-Order Menggunakan Firebase dan Algoritme Knuth Morris Pratt Berbasis Android,” *Pseudocode*, vol. 5, no. 2, 2018, doi: 10.33369/pseudocode.5.2.38-45.
- [17] D. Bales, *Java Programming With Oracle JDBC*. 2002.
- [18] H. Sahla, “Konsep Pemasaran Dalam Perspektif Ekonomi Islam,” *J. Pionir*, vol. 5, no. 2, 2019.
- [19] S. Handayani, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi KaHandayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>,” *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, 2018.
- [20] J. Tarantang, A. Awwaliyah, M. Astuti, and M. Munawaroh, “PERKEMBANGAN SISTEM PEMBAYARAN DIGITAL PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI INDONESIA,” *J. AL-QARDH*, vol. 4, no. 1, 2019, doi: 10.23971/jaq.v4i1.1442.
- [21] R. A. Azzahroo and S. D. Estiningrum, “Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran,” *J. Manaj. Motiv.*, vol. 17, no. 1, 2021, doi: 10.29406/jmm.v17i1.2800.

- [22] B. K. Hamilton and R. Miles, *Learning UML 2.0*, vol. 23, no. April. 2006.
- [23] J. P. Flynt, *Software Engineering for Game Developers*. 2005.
- [24] M. Tabrani and I. Rezqy Aghniya, “Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 1, pp. 44–53, 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i1.65.
- [25] H. H. Solihin, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SMP PLUS BABUSSALAM BANDUNG),” *Infotronik J. Teknol. Inf. dan Elektron.*, vol. 1, no. 1, 2017, doi: 10.32897/infotronik.2016.1.1.9.