

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Rezki and D. R. Hapsari, "EFEKTIVITAS STRATEGI PROMOSI PRODUK KOPI LOKAL DI RUMAH KOPI RANIN," *J. Komun. Pembang.*, vol. 17, no. 1, 2019, doi: 10.29244/jurnalkmp.17.1.38-54.
- [2] K. K. Rafiah, "Review Strategi Pemasaran Efektif Untuk UMKM Kedai Kopi Dalam menghadapi Masa Pandemi," *J. Ekon. dan Bisnis Terap.*, vol. 16, no. 2, 2020.
- [3] I. Teknologi, "Jurnal Digitalisasi Promosi FRST Architecture Lab berbasis Website," vol. 5, pp. 225–230, 2023, doi: 10.38204/tematik.v9i2.1156.
- [4] N. L. Y. Hernawati, N. W. Nanadaryani, and I. G. Y. Pratama, "Perancangan Media Komunikasi Visual sebagai Sarana Promosi Kedai Kopi Semeja di Bandung," *J. Selaras Rupa*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [5] N. Fahmi and T. S. E. Fatdha, "Aplikasi Perpustakaan Tiga Dimensi (3D) Menggunakan Teknologi WebGL," *Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, 2016.
- [6] N. T. Ananraytama, N. Safriadi, and H. S. Pratiwi, "Penerapan Fitur 3D Maps pada Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Promosi Wisata Qubu Resort," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 3, 2018, doi: 10.26418/justin.v6i3.26835.
- [7] M. R. Utama, "Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) INDONESIA BERBASIS WEBGL Muhammad Rizki Utama Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)," *Ilm. Komput. dan Inform.*, 2014.
- [8] S. Rostianingsih, J. Andjarwirawan, and Alvin, "Pembuatan Website untuk Lasika Production," *J. Infra Ferdinandus Vol.4 No.1 2016*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2016, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/viewFile/4120/3774>.
- [9] B. Costovic and R. Dwi Agustia, "Pembangunan Simulasi Perakitan Sepeda 3D Menggunakan Framework Webgl Dan Library Three.js Berbasis Web," pp. 1–10, 2018.
- [10] A. Hendini, "PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK)," *J. KHATULISTIWA Inform.*, vol. IV, no. 2, 2016,

doi: 10.2135/cropsoci1983.0011183x002300020002x.

- [11] S. Masripah and L. Ramayanti, “Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru,” *Swabumi*, vol. 8, no. 1, pp. 100–105, 2020, doi: 10.31294/swabumi.v8i1.7448.
- [12] N. W. Rahadi and C. Vikasari, “Pengujian Software Aplikasi Perawatan Barang Milik Negara Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitions,” *Infotekmesin*, vol. 11, no. 1, pp. 57–61, 2020, doi: 10.35970/infotekmesin.v11i1.124.
- [13] Ismai, “Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung),” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 2, pp. 45–48, 2018.
- [14] A. Suandi, F. N. Khasanah, and E. Retnoningsih, “Pengujian Sistem Informasi E-commerce Usaha Gudang Cokelat Menggunakan Uji Alpha dan Beta,” *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 2, no. 1, pp. 61–70, 2017, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/234474-pengujian-sistem-informasi-e-commerce-us-2bea597f.pdf>.
- [15] M. DirgaF, Masnur, and Merlina, “Aplikasi E-Learning Siswa Smk Berbasis Web,” *J. Sintaks Log.*, vol. 1, no. 1, pp. 2775–412, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog>.
- [16] S. Mariko, “Aplikasi website berbasis HTML dan JavaScript untuk menyelesaikan fungsi integral pada mata kuliah kalkulus,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 80–91, 2019, doi: 10.21831/jitp.v6i1.22280.
- [17] A. Baehaqi, M. S. Bashit, R. E. Indrajit, and R. D. Kurniawan, “FRONT END LEARNING MANAGEMENT SYSTEM DEVELOPMENT USING THE PENGEMBANGAN FRONT END LEARNING MANAGEMENT SYSTEM,” vol. 4, no. 4, pp. 899–911, 2023.
- [18] J. Panjaitan and A. F. Pakpahan, “Perancangan Sistem E-Reporting Menggunakan ReactJS dan Firebase,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 20–34, 2021, doi: 10.28932/jutisi.v7i1.3098.
- [19] G. R. Wiradarma, I. N. Piarsa, and I. K. G. D. Putra, “Media Pengenalan Properti 3D Berbasis Web Aplikasi,” *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad.*

Teknol. Informasi), vol. 5, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.24843/jim.2017.v05.i01.p01.

- [20] I. M. Wibowo and H. Maulana, “Pembangunan Aplikasi Kustomisasi Virtual Furniture 3D Di Hikmah Mebel Cimahi,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 15, no. 2, pp. 167–178, 2017, doi: 10.34010/miu.v15i2.556.
- [21] J. Rori, S. R. Sentinuwo, and S. Karouw, “Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D,” *J. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 1, 2016, doi: 10.35793/jti.8.1.2016.12299.
- [22] F. N. Khasanah, S. Rofiah, and D. Setiyadi, “Metode User Centered Design Dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Pupuk Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups,” *JAST J. Apl. Sains dan Teknol.*, vol. 3, no. 2, 2019, doi: 10.33366/jast.v3i2.1443.