

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Mayatopani, W. Tisno Atmojo, dan E. Dazki, “Analisa Dan Perancangan Digitalisasi Dokumen Surat Dan Agenda Pada Kantor Kepala Desa Cikolelet,” *Pros. Konf. Nas. Pengabd. Kpd. Masy. dan Corp. Soc. Responsib.*, vol. 4, hal. 131–135, 2021.
- [2] A. Sopian, R. Agustino, dan A. Wiyatno, “Perancangan Aplikasi Surat Menggunakan Framework Codeigniter Dan Bootstrap Pada LPPM Universitas Mohammad Husni Thamrin,” *J. Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 6, no. 2, hal. 47–62, 2020.
- [3] S. Rahayu, N. Nurmaesah, dan S. Sulastri, “Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi Kasus PT Ching Luh Indonesia),” *J. Tren Bisnis Glob.*, vol. 1, no. 2, hal. 74, 2021.
- [4] K. Yan, D. Arisandi, dan T. Tony, “Analisis Sentimen Komentar Netizen Twitter Terhadap Kesehatan Mental Masyarakat Indonesia,” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 1, 2022.
- [5] M. Muthahhari, A. Perwitasari, dan F. E. Pasaribu, “Perancangan Sistem Informasi Monitoring Praktik Kerja Lapangan di SUPM Pontianak,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 4, hal. 414, 2021.
- [6] R. Anugrahwaty, A. P. Sembiring, S. Faza, dan W. S. A. Banjarnahor, “A Design and Build a Marketing System UMKM Sumatera Utara With the OOAD Method Approach,” *Int. J. Res. Vocat. Stud.*, vol. 2, no. 4, hal. 71–76, 2023.
- [7] R. P. Dhaniawaty dan A. P. Fadillah, “Interactive Learning Media for Human Respiratory System Topic,” *J. Teknol. Inf. dan Pendidik.*, vol. 14, no. 3, hal. 257–263, 2021.

- [8] F. T. Industri, U. Gunadarma, J. Margonda, R. No, dan K. Kunci, “Analisa dan Perancangan Markerless Augmented Reality Application Rumah Adat Minangkabau dengan Menggunakan Metode Prototyping Berbasis Android,” *J. Ilm. Komputasi*, vol. 19, no. 3, hal. 443–454, 2020.
- [9] E. Yanti, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Perkara Dengan Berorientasi Objek,” *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 15, no. 2, hal. 94–106, 2021.
- [10] R. Fahrudin dan R. Ilyasa, “Perancangan Aplikasi ‘Nugas’ Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development,” *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, hal. 35–44, 2021.
- [11] K. S. Soetjipto, A. R. Mariana, dan A. Widiyanti, “Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web di SMA Al-Ishlah,” *J. SISFOTEK Glob.*, vol. 9, no. 1, hal. 34–39, 2019.
- [12] F. Kesuma Bhakti, I. Ahmad, dan Q. J. Adrian, “Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, hal. 45–54, 2022.
- [13] J. R. Batmetan, A. Parera, K. Maki, dan J. Ondang, “Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning,” hal. Batmetan, John Reimon Parera, Alfandy Maki, Klaudi, 2018.
- [14] Y. Firantoko, H. Tolle, dan H. M. Az-zahra, “Perancangan User Experience Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, hal. 2798–2806, 2019.
- [15] D. Rahmawati, R. Gufran, dan N. Komalasari, “Perancangan Sistem Informasi Pembukuan UKM Konveksi Bim Collection Berbasis Website Dengan Metode OOAD,” *J. Tek. Inform. Unis*, vol. 10, no. 2, hal. 127–135, 2022.

- [16] S. Linda, R. S. Sukur, dan Subhan, “Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Arsip Surat Masuk dan Surat Keluar Mc \_ Pal ( Mahasiswa Computer Pecinta Alam ) AIKOM Ternate Berbasis Web,” *Jaminfokom*, vol. 3, no. 2, hal. 33–40, 2022.
- [17] A. Mardian, T. Budiman, R. Haroen, dan V. Yasin, “Perancangan Aplikasi Pemantauan Kinerja Karyawan Berbasis Android Di Pt. Salestrade Corp. Indonesia,” *J. Manajemen Inform. Jayakarta*, vol. 1, no. 3, hal. 169, 2021.
- [18] B. R. Prabowo, I. Arwani, dan D. Pramono, “Pengembangan website toko online baju bekas (Studi Kasus : Toko Gudang Juma),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 12, hal. 5413–5420, 2021.
- [19] R. Syabania dan N. Rosmawani, “Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management ( Crm ) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website,” *Rekayasa Inf.*, vol. 10, no. 1, hal. 44–49, 2021.
- [20] J. Karim, “Pengembangan Sistem Informasi Data Alumni Siswa Pada Smk Negeri 1 Gorontalo Berbasis Android,” *JSAI (Journal Sci. Appl. Informatics)*, vol. 3, no. 1, hal. 31–36, 2020.
- [21] G. Science dan E. Outlook, “Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android,” vol. 32, no. 2, hal. 58–65, 2020.
- [22] M. F. Evero, “TA : Perancangan Tata Kelola System Information Technology Incident Management pada Laboratorium Komputer Stikom Surabaya,” 2020.
- [23] R. P. Sari dan Istikoma, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Rapat Online FMIPA UNTAN menggunakan UML,” *Pros. Semin. Nas. SISFOTEK (Sistem Inf. dan Teknol.*, no. September, hal. 154–165, 2018.
- [24] K. Nistrina dan L. Sahidah, “Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil,” *J. Sist. Inf.*, vol. 04, no. 01, hal. 12–23, 2022.

- [25] F. Fernando dan C. J. Sianturi, “Perancangan Aplikasi Pembelian Bahan Baku Produk Kalengan pada PT. Toba Surimi Industries berbasis Android,” *J. Innov. Res. Knowl.*, vol. 1, no. 9, hal. 1157–1164, 2022.
- [26] D. D. Darmansah, “Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Jadwal Mata Pelajaran Siswa Secara Online Di Smpn 31 Padang Berbasis Web,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 3, hal. 451–465, 2020.
- [27] I. K. Raharjana dan A. Justitia, “Engineering Aplikasi Basis Data Pada Smartphone,” *J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 13, hal. 133–142, 2020.
- [28] U. A. A., “Materi Pelengkap Modul (Bahan Ajar) Diklat Fungsional Pranata Komputer Tingkat Ahli,” hal. 16, 2020.
- [29] J. Iskandar, Y. K. Sari, dan A. Fathurrohlim, “Pelatihan Desain Mockup dan Logo Sebagai Branding Produk Untuk Meningkatkan Nilai Jual Bagi UMKM di Desa Rejotangan Kabupaten Tulungagung,” *J. Pengabd. Masy. Bangsa*, vol. 1, no. 8, hal. 1417–1424, 2023.
- [30] O. Veza, N. Jarti, dan K. Mustafani, “Dashboard monitoring Aktivitas Operasional Kapal Berbasis Web pada PT.Indotama Laut Lestari Cabang Selatpanjang,” *Desember*, vol. 3, no. 2, hal. 2614–7602, 2019.
- [31] M. Suparman *et al.*, “Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0,” *Abdi J. Publ.*, vol. 1, no. 6, hal. 552–555, 2023.