

Daftar Pustaka

- [1] D. C. Z. A. A. Heidy Arviani, "Peningkatan Kualitas Belajar Siswa dengan Teknik Pomodoro, Cornell Notes dan Feynman di Sanggar Belajar Professor Kota Madiun," *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, p. 67–85, 2021.
- [2] R. In, "Penyebab Multitasking yang Mempengaruhi Kesehatan Mental," Ners.UNAIR.AC.ID, 12 August 2022. [Online]. Available: <https://ners.unair.ac.id/site/index.php/news-fkp-unair/30-lihat/2616-penyebab-multitasking-yang-mempengaruhi-kesehatan-mental>. [Accessed 24 July 2023].
- [3] D. P. Arini, "Multitasking Sebagai Gaya Hidup, Apakah Dapat Meningkatkan Kinerja: Sebuah Kajian Literatur," *JURNAL PSIKOLOGI MANDALA*, vol. 4, no. 1, p. 36, 2020.
- [4] K. Kisno, "Pomodoro Technique For Improving Students' Reading Ability During Covid-19 Pandemic," *Jurnal Education and Development*, vol. 8, no. 3, pp. 1-32, 2020.
- [5] V. Fernando, "Perancangan Aplikasi Belajar Bersama menggunakan Teknik Podomoro Berbasis Web," *Skripsi thesis, Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Putera Batam*, p. 4, 2022.
- [6] U. H. S. M. W. P. R. A. M. A. M. Ana Maritsa, "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, vol. 18, no. 2, pp. 91-100, 2021.
- [7] S. P. D. S. Edward Tjahjadi, "Pembelajaran Era Pandemi Covid-19 di Indonesia (Studi terhadap Aplikasi Discord)," *Koneksi*, vol. 5, no. 1, pp. 83-89, 2021.
- [8] A. M. S. D. K. A. M. P. I. G. C. A. D. K. P. M. B. H. G. S. M. Trihana Santhi, "Pengembangan Sistem Informasi To Do List Berbasis Website dalam Meninjau Kegiatan Mahasiswa Undiksha," *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 1, pp. 30-36, 2022.
- [9] W. J. S. Fathorazi Nur Fajri, "Aplikasi "Fire Bus" Sebagai Media Penyampaian Informasi Keberangkatan Bis Secara Realtime Menggunakan Notifikasi Berbasis Android," *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, vol. 4, no. 2, p. 87, 2019.

- [10] S. Hidayat, "PENGARUH MUSIK KLASIK TERHADAP DAYA TAHAN KONSENTRASI DALAM BELAJAR," *Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*, pp. 1-6, 2011.
- [11] M. H. K. S. Syabriena Putri Veriane, "Implementasi Sistem Rekomendasi pada Fitur Keranjang Menggunakan Metode Algoritma Apriori pada Aplikasi Sayurmurah.Com Berbasis Website," *Justin (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 11, no. 1, p. 41, 2023.
- [12] M. H. K. S. Syabriena Putri Veriane, "Implementasi Sistem Rekomendasi pada Fitur Keranjang Menggunakan Metode Algoritma Apriori pada Aplikasi Sayurmurah.Com Berbasis Website," *Justin (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 11, no. 1, pp. 40-41, 2023.
- [13] C. A. S. M. EGA FELIK SUDANA and M. Dr. Agfianto Eko Putra, "Pengaruh Warna Ruangan Terhadap Kondisi Konsentrasi Berdasar Analisis Sinyal EEG," *Universitas Gadjah Mada*, 2018.
- [14] S. S. Dalila Turhusna, "Perbedaan Individu dalam Proses Pembelajaran," *AS-SABIQUN*, vol. 2, no. 1, pp. 33-36, 2020.
- [15] S. S. Dalila Turhusna, "Perbedaan Individu dalam Proses Pembelajaran," *AS-SABIQUN*, vol. 2, no. 1, p. 41, 2020.
- [16] D. C. Z. A. A. Heidy Arviani, "Peningkatan Kualitas Belajar Siswa dengan Teknik Pomodoro, Cornell Notes dan Feynman di Sanggar Belajar Professor Kota Madiun," *Khidmatuna : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, p. 71, 2021.
- [17] A. P. W. B. W. Sausan Hidayah Nova, "ANALISIS METODE AGILE PADA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW," *Jurnal Tekno dan Sains Informasi (Journal of Techno and Information Science)*, vol. 2, no. 1, p. 139, 2021.
- [18] I. F. Sry Dhina Pohan, "IMPLEMENTATION OF EXTREME PROGRAMMING METHOD IN THE DEVELOPMENT OF PEKANBARU COMMUNITY TRAINING INFORMATION SYSTEM," *Jurnal CyberSpace*, vol. 6, no. 1, p. 22, 2022.
- [19] Sa'adah, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN NOVICK BERBANTUAN TEKNIK POMODORO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL DI KELAS VIII MTs SABILAL MUHTADIN

- NARAHAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021," *Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Antasari, Banjarmasin*, p. 6, 2021.
- [20] S. Eismann, J. Scheuner, E. v. Eyk, M. Schwinger, J. Grohmann, N. Herbst, C. L. Abad and A. Iosup, "Serverless Applications: Why, When, and How?," *IEEE Software*, vol. 38, no. 1, pp. 3-4, 2021.
- [21] D. F. S. Yusril Adriansyah Putra, "Analisis Performa Rendering Antara Microservice dan Serverless Firebase Architecture pada Aplikasi Berbasis Website menggunakan Google Lighthouse," *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, vol. 4, no. 2, p. 1, 2023.
- [22] MongoDB, "Apa itu Arsitektur Tanpa Server?," MongoDB, [Online]. Available: <https://www.mongodb.com/serverless>. [Accessed 24 July 2023].
- [23] T. H. A. R. Dihin Muriyatmoko, "Implementasi Teknik Pomodoro dan Lockscreen pada Aplikasi Locktimer Berbasis Android," *METIK Jurnal*, vol. 6, 2022.
- [24] H. P. Vieri Fernando, "PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR BERSAMA MENGGUNAKAN TEKNIK POMODORO BERBASIS WEB," *JOURNAL COMASIE*, vol. 6, 2022.
- [25] Kisno, "Pomodoro Technique For Improving Students' Reading Ability During Covid-19 Pandemic," *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, vol. 8, 2020.
- [26] D. C. Z. A. A. Heidy Arviani, "Peningkatan Kualitas Belajar Siswa dengan Teknik Pomodoro, Cornell Notes dan Feynman di Sanggar Belajar Professor Kota Madiun," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, 2021.
- [27] M. I. P. N. S. S. A. S. Muhammad Zaki Zikrillah Baharuddin Nasution, "PENERAPAN TEKNIK POMODORO DALAM UPAYA MENINGKATKAN EFEKTIFITAS BELAJAR MAHASISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KELAS SISTEM INFORMASI-3," *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 3, 2022.
- [28] A. P. Y. U. Frissillia Anzalina Devy, "Analisis Tindak Tutur Representatif dalam Video "Cara Belajar dengan Teknik Pomodoro" Padakanal Youtube Hujan Tanda Tanya," *JOURNAL OF EDUCATION AND TECHNOLOGY*, vol. 1, 2021.

- [29] R. J. P. S. C. B. Tarwiyah Tarwiyah, "Metode Pomodoro untuk Mengatasi Attention Residue pada Masa Pembelajaran Daring," *JURNAL ILMIAH CORE IT*, vol. 9, 2021.
- [30] Brilyantini, *SUKSES BEKERJA DARI RUMAH*, JOGJAKARTA: Stiletto Book, 2015.
- [31] R. Ningrum, *KERJA PRODUKTIF BUKAN SIBUK KERJA*, YOGYAKARTA: ANAK HEBAT INDONESIA, 2020.
- [32] I. Suryana, *ICE BREAKER PENYEMANGAT BELAJAR DARI MEMBOSANKAN MENJADI RILEKS*, ANAK HEBAT INDONESIA, 2020.
- [33] S. R. A. I DEWA MADE WIDIA, *CARA CEPAT DAN PRAKTIS MEMBANGUN WEB DENGAN PHP & MYSQL*, UNIVERSITAS BRAWIJAYA PRESS, 2021.
- [34] Yuhefizar, *CMM Website Interaktif MCMS Joomla(CMS)*, Elex Media Komputindo.
- [35] A. C. P. A. W. P. N. J. A. N. S. A. R. T. I. A. C. S. A. N. M. S. Erwin Erwin, *TRANSFORMASI DIGITAL*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [36] I. M. F. N. Y. A. I. P. S. H. L. L. I. K. S. S. I. A. M. N. A. S. Sahrul Ramadhan, *ARSITEKTUR & ORGANISASI KOMPUTER*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [37] I. Y. Supardi, *Semua Bisa Menjadi Programmer JavaScript & Node.js*, Elex Media Komputindo, 2020.
- [38] M. K. Andi Sunyoto, *Ajax Membangun Web dengan Teknologi Asynchronouse JavaScript&XML*, Penerbit Andi.
- [39] A. Pranata, *Seri Pemrograman Internet Panduan Pemrograman JavaScript (sampai dengan JavaScript 1.2)*, Penerbit Andi.
- [40] M. D. Mathew Dony Chittezhath Shubham Jain, *Modern Web Applications with Next.JS*, Orange Education PVT Limited, 2023.
- [41] P. So, *Gatsby: The Definitive Guide*, O'Reilly Media, 2021.
- [42] I. Gerchev, *Tailwind CSS*, SitePoint, 2022.
- [43] S. M. I Gusti Ngurah Suryantara, *Merancang Aplikasi dengan Metodologi Extreme Programming*, Elex Media Komputindo, 2017.

- [44] Chromatic, *Extreme Programming Pocket Guide*, O'Reilly Media, 2003.
- [45] R. F. N. D. R. N. A. G. R. A. S. F. C. N. D. R. P. T. S. V. P. S. E. M. Fransisco Aditya Widiyanto, *Pemrograman & Bahasa dengan ChatGPT*, SIEGA Publisher, 2023.
- [46] B. D. N. C. F. F. E. A. E. T. S. T. A. S. S. D. N. O. Birgita Herlinda Deniswara, *Tips Kolaborasi ChatGPT Anti Gaptek*, SIEGA Publisher.
- [47] A. K. S. Y. A. M. N. A. N. Muhammad Iqbal, *Sistem Terintegrasi Menggunakan API*, Nas Media Pustaka, 2022.
- [48] Jubilee Digital, *Desain UI/UX dengan Figma dari Nol (Update 2023)*, Jubilee Digital.
- [49] S. M. A. R. S. M. S. S. D. M. Virdyra Tasril, *KECANDUAN GADGET Dengan Pendekatan Lean Ux*, CV. AZKA PUSTAKA, 2023.
- [50] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*, Penerbit Andi.
- [51] E. Sutanto, *Pemrograman Android Dengan Menggunakan Eclipse & StarUML*, Airlangga University Press, 2020.
- [52] I. G. S. Evi Triandini, *Step by Step Desain Proyek menggunakan UML*, CV ANDI OFFSET, 2012.
- [53] M. Wali, *Learn Microsoft Azure Build, Manage, and Scale Cloud Applications Using the Azure Ecosystem*, Packt Publishing, 2018.
- [54] H.-S. J. T. Y. W. Jerry Gao, *Testing and Quality Assurance for Component-based Software*, Artech House.