

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadar, M., Perwito, P., & Taufik, C. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* pada Rahayu *Photo Copy* dengan *Database Mysql*. *Dharmakarya*, 10(4), 284.
- Alfarisi, S., Astuti, R., Basysyar, F. M.,(2024). Implementasi Data Mining Menggunakan Algoritma Regresi Linear untuk Prediksi Penjualan dan *Cashflow* di Ayam Geprek Cap Cangkir. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 3).
- Cetagati, A., Surahman, A., & Sucipto, A. (2021). Penerapan Teknologi *Point Of Sales* (POS) Sebagai Media Informasi Penjualan Ikan Hias Berbasis *Web* Studi Kasus : King Koi Groub (Vol. 2, Nomor 2).
- Christian, A. (2020). *Jurnal Manajemen Informatika* Perancangan Sistem Informasi Penjualan Rumah Berbasis *Web*. *Jumika*, 7(2).
- Dwi Shaputra, R., & Hidayat, S. (T.T.). Implementasi Regresi Linier untuk Prediksi Penjualan dan *Cashflow* pada Aplikasi *Point of Sales* Restoran.
- Dwirini, Dewi, K., Rostartina, E., & Abdulrohman. (2020). Strategi-Strategi Dalam Mengontrol *Cashflow* di Era Pandemi Bagi Pelaku UMKM dan Masyarakat Desa Kerinjing. Dalam *Jurnal Ilmiah Manajemen*.
- Irfan, M., Siregar, H., & Handoko, J. T. (2023a). Pengembangan dan Integrasi Aplikasi Prediksi Jumlah Gagal Produksi PC Menggunakan Metode Triple Exponential Smoothing pada Sistem Aplikasi Produksi di PT Tera Data Indonusa, Tbk.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Say.Co.
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jsim: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, Vol. 05, No. (1), 1–7.

- Kurniawan, T. B. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Cafeteria No Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemograman PHP dan MYSQL. *Jurnal Tikar*.
- Luckyardi, S., Saputra, H., Safitri, N., Cahyaningrum, A., Septiani, D., & Hidayat, R. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Busana Muslim Berbasis *Web*. *Ijjs Indonesian Journal On Information System*.
- Milah Saepul, Sunandar, M. A., & Komara, M. A. (2023). Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Penyewaan Peralatan Bayi Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Human Centered Design* (HCD) di Babystuffrent Purwakarta. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol. 7 No. 3.
- Muhyidin Agus, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *10(2)*, 208–219.
- Pratiwi Novia, E., Suryadi, L., Ardhy, F., & Riswanto, P. (2022). Penerapan Data Mining Prediksi Penjualan Mebel Terlaris Menggunakan Metode *K-Nearest Neighbor*(K-NN) (Studi Kasus : Toko Zerita Meubel). Dalam *Jurnal Sistem Informasi Musirawas*) Lusi Suryadi, Ngajiyo (Vol. 7, Nomor 2).
- Purwanto, P., Kurniadi, D., Kom, M., & Riansyah, A. (2019). Prosiding Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) 2 Sistem Pendukung Keputusan Untuk Prediksi Penjualan Pada Toko Elyzabeth Parfum Menggunakan Metode *Brown's Double Exponential Smoothing* (Studi Kasus : Toko Elyzabeth Parfum Semarang).
- Putra, F. D., Riyanto, J., & Zulfikar, A. F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset pada Universitas Pamulang Berbasis *Web*. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, *2(1)*, 32–50.
- Putra, M. G. L., & Octantia, H. (2021). Analisis dan Perancangan Aplikasi *E-Learning* Berbasis *Gamification* (Studi Kasus Program Studi Sistem

- Informasi Institut Teknologi Kalimantan). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(3), 571–578.
- Ratna Nabilla, D., & Hasin, A. (2022). Analisis Efektivitas Penerapan *Standard Operating Procedure* (SOP) pada Departemen *Community & Academy Run System* (Pt Global Sukses Solusi Tbk) (Vol. 01, Nomor 06).
- Ronal, Yunita, & Yuliana. (2022). Desain *Unified Modeling Language* (UML). Dalam *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(4).
- Rozikin Herawan, A., Rokhmawati, R. I., & Akbar, M. A. (2023). Analisis Dan Perancangan Ulang Desain UI & UX Pada Aplikasi IPUSNAS Dengan Penerapan Elemen Gamifikasi (Vol. 7, Nomor 6).
- Sari, I. P., Siska, S. T., & Budiman, A. (2021). Perancangan Aplikasi Pelayanan Gangguan TV Kabel Berbasis *Web* dan *SMS Gateway*. *Jurnal Pustaka*, Vol. 1 No. 1, 20–28.
- Simatupang Julianto, & Sianturi Setiawan. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus pada PO. Handoyo Berbasis *Online*. *Jurnal Intra-Tech*.
- Sonata, F., & Winda Sari, V. (2019). Pemanfaatan UML (*Unified Modeling Language*) Dalam Perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* Jenis *Customer-To-Customer*. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 8(1), 22.
- Sutanti, A., Komaruddin, M., Damayanti, P., & Studi Sistem Informasi Metro, P. U. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (Komputa)*, 9(1).
- Sutrisno, J., & Karnadi, V. (2021). Aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Lagu Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 04(06).

Thoyyib, M. B., & Hafidh Zulfikar, D. (2023). Desain UI/UX *Website Referral* untuk Program Gerakan *Funding Culture* Menggunakan Figma. Dalam Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan *Sains* (Vol. 1, Nomor 1).

Triandini, & Suardika. (2012). *Step By Step* Desain Proyek Menggunakan UML (Christian, Ed.; Vol. 02).

