

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Julianti Ade Lismula, “Analisis Pengaruh E-Commerce terhadap Perkembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Provinsi Nusa Tenggara Barat,” *Journal of Finance and Business Digital*, vol. 1, no. 2, pp. 107–118, Oct. 2022.
- [2] A. Pracoyo, P. Paulina, E. Wijaya, W. Bagasworo, and W. Rofianto, “Sosialisasi QRIS Dalam Upaya Peningkatan Produktivitas UMKM Provinsi DKI Jakarta Article History,” *Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 11–20, 2022.
- [3] N. Supeni, M. Ika Sari, and A. Mufida, “Keputusan Pendanaan Pada Perusahaan Perbankan,” *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia*, vol. 16, no. 2, pp. 173–184, 2022.
- [4] R. Yoga Pratama and R. Somya, “Perancangan Aplikasi Point Of Sales (POS) Berbasis Android (Studi Kasus: Warkop Vape Salatiga),” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 4, pp. 2407–4322, 2021.
- [5] M. Nauval El Ghiffary, T. Dwi Susanto, and A. Herdiyanti, “Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride),” *Jurnal Teknik Its*, vol. 7, no. 1, pp. 1–6, 2018.
- [6] M. Muhajir, “Rancang Bangun Sistem Point of Sale sebagai Platform Usaha Busana Muslim Online Berbasis Website,” pp. 24–82, 2018.
- [7] H. D. Wahyuningsih, P. Paryanta, and H. C. Winoto, “Sistem Informasi Penjualan Barang pada Toko Candra Berbasis Android,” *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, vol. 25, no. 1, p. 11, Jun. 2019.
- [8] N. Sri Mulyani and I. Najiyah, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Menggunakan Barcode Scanner Berbasis Android,” *Jurnal Responsif*, vol. 4, no. 1, pp. 49–55, 2022.

- [9] Y. Christian and K. Kelvin, "Perancangan Dan Penerapan Sistem POS (Point Of Sale) Berbasis Web Pada Warung Zikry," *Conference on Community Engagement Project*, vol. 1, no. 1, 2021.
- [10] A. Ar Razi, I. Rizky Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perncangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 3, no. 2, 2018.
- [11] E. Rihyanti and S. Noorlima Yanti, "Pembuatan Aplikasi Mobile Learning Informasi Pertolongan Pasien POSITIF Covid-19 Berbasis Android," *Journal of Information System, Informatics and Computing*, vol. 4, no. 1, 2020.
- [12] N. Sumanda Sibarani, G. Munawar, and B. Wisnuadhi, "Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin," *Industrial Research Workshop and National Seminar*, 2018.
- [13] M. Kumar and R. K. Dwivedi, "Agile Modeling with Extreme Programming: Values, Principles, and Practices," *International Research Journal of Engineering and Technology*, vol. 8, no. 1, 2021.
- [14] A. Naufal, "Perancangan User Interface Untuk Pengembangan Website Menggunakan Metode Design Thinking Pada Kejaksaan Negeri Kabupaten Pekalongan," Jan. 2021.
- [15] R. Hartano, "Implementasi Sistem Absensi Menggunakan Barcode Scanner dan GPS Berbasis Android," 2020.
- [16] R. Bagus Dimas Putra, E. Setia Budi, and A. Rachman Kadafi, "Perbandingan Antara SQLite, Room, dan RBDLiTe Dalam Pembuatan Basis Data pada Aplikasi Android," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 7, no. 3, p. 376, Jun. 2020.
- [17] E. Kurniawan, N. Novriadi, and A. Nata, "Penerapan System Usability Scale (SUS) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi di STMIK Royal," *Journal of Science and Social Research*, vol. 1, no. 1, pp. 43–49, 2022.

- [18] N. Azni Septiani and F. Yusuf Habibie, “Penggunaan Metode Extreme Programming Pada Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik,” *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)* , vol. 3, no. 3, 2022.