

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, I., Niqotaini, Z., & Fauzi, A. R. (2023). Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Pada Toko XYZ Berbasis Web Dan Mobile Menggunakan UML. *Nuansa Informatika*, 17, 2614–5405. <https://journal.fkom.uniku.ac.id/ilkom71TerakreditasiSINTA5>
- Alechnavicius, V. (2021). *Get into UX : a foolproof guide to getting your first user experience job* (R. Jr. Night, D. Alsamsam, & H.P, Eds.).
- Anardani, S., Yunitasari, Y., & Sussolaikah, K. (2023). Analisis Perancangan Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi Kerjasama Menggunakan UML. *Remik*, 7(1), 522–532. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12070>
- Andayani, D. D., Al-Anshary, F. M., & Fakhurroja, H. (2023). Perancangan Front End Dashboard Admin Website Investa Mengenai Platform Investasi Pertanian Menggunakan Metode Iterative incremental. *Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, 4(4), 1036–1045.
- Aradhana, M. A., Alam, E. N., & Adi, T. N. (2023). Pengembangan Aplikasi Umpan Balik Mahasiswa Berbasis Website Modul Keluhan Pada Studi Kasus Program Studi S1 Sistem Informasi Telkom University Dengan Metode Iterative Incremental. *SEIKO : Journal of Management & Business*, 6(2), 362–379.
- Ardiansyah, F. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Keanggotaan Online Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel Dengan Metode Prototype Pada Asosiasi Inkindo. *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation*, 1(2). <https://laravel.com>.
- Arthana, I. K. R., Pradnyana, I. M. A., & Dantes, G. R. (2019). Usability testing on website wadaya based on ISO 9241-11. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012012>
- Awaludin, R. (2016). *Seminggu Belajar Laravel. The Lean Publishing Process*. <https://twitter.com/search?q=#seminggubelajarlaravel>

- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Barnum, C. M. (2011). Establishing The Essentials. In *Usability Testing Essentials* (pp. 9–23). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-375092-1.00001-5>
- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web dengan Moodle Versi 3.4*. Deepublish Publisher. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20230.88643>
- Brooke, J. (n.d.). SUS - A quick and dirty usability scale. Redhatch Consulting Ltd., 12 Beaconsfield Way, Earley, READING RG6 2UX United Kingdom.
- Calonaci, D. (2021). *Designing user interfaces exploring user interfaces, UI elements, design prototypes and the Figma UI design tool (first)*. BPB Publications,.
- Chandra, Y. I., Riastuti, M., & Kosdiana. (2023). Penerapan Model Iterative Incremental Dalam Membangun Aplikasi E-Commerce Di Toko Kopi Rarukuh Luas Berbasis Web Mobile. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi STI&K (SeNTIK)*, 7(1).
- Hasanah, F. N., Rahmania, & Sri Untari. (2020). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak* (M. Suryawinata, Ed.). UMSIDA Press Anggota IKAPI No. 218/Anggota Luar Biasa/JTI/2019 Anggota APPTI No. 002 018 1 09 2017.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, 4(2), 107–116.
- Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., Ram, S., SalMarch, U., & Jinsoo Park, owenvanderbilledu. (2004). *Design Science in Information Systems Research*. Source: *MIS Quarterly*, 28(1), 75–105.
- Kumar, N., Shukla, A., & Zadgaonkar, A. S. (2013). *Evolving a New Software Development Life Cycle Model SDLC-2013 with Client Satisfaction*.

- International Journal of Soft Computing and Engineering (IJSCE), 3(1), 216–221.
- Kurniawan Gulo, H., Jaelani, I., & Resmi, G. (2023). Perancangan UI/UX Fitur Customer Relationship Management (CRM) Pada Aplikasi ABC Reload Menggunakan Metode Design Thinking. *Media Online*, 4(1), 225–235. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1096>
- Munawar. (2021). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML (Edisi 2). Informatika Bandung.
- Novelino, R., Fauzi, R., & Suakanto, S. (2022). Pengembangan Back-End Ekosistem Digital Ihya Pada Modul Crowdfunding Dengan Metode Iterative Incremental. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(1), 53–64. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i1.2248>
- Pradana, M. (2015). Klasifikasi Jenis-Jenis Bisnis E-Commerce di Indonesia. *Jurnal Neo-Bis*, 9(2), 32–40.
- Qin, Z., Shuai, Q., Wang, G., Zhang, P., Cao, M., & Chen, M. (2022). E-Commerce Concepts, Principles, and Application.
- Rumbaugh, James., Jacobson, Ivar., & Booch, Grady. (2000). The unified modeling language reference manual. Addison-Wesley Longman.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS). *ICAASIS*, 145–148.
- Statistik Kopi Indonesia 2021. (2021). Badan Pusat Statistik.
- Sutarsih, T., & Maharani, K. (2022). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022 (R. Rufiadi, Ed.). Badan Pusat Statistik.
- Warouw, D. M. D., & Rembang, M. (2020). Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa.