

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, I. A. (2019). Deteksi Manusia menggunakan Pre-Trained MobileNet untuk Segmentasi Citra Menentukan Bentuk Tubuh. *MIND Journal*, 4(1).  
<https://doi.org/10.26760/mindjournal.v4i1.65-79>
- Henriawan, D. (2015). Pengaruh kualitas pelayanan dan kepuasan pelanggan terhadap loyalitas pelanggan (Studi Kasus Pada Toko Cabang Mufin Wilayah Bandung Timur). *Copetition*, VI(2).
- Lupiyoadi, R. (2014). Dinamika Bisnis Jasa dan Pentingnya Pemasaran Jasa. *Akademik*.
- Mashuri, M., & Mardianis, N. (2020). Pengaruh Jumlah Pelanggan Terhadap Tingkat Profitabilitas Pada Perusahaan Daerah Air Minum Di Kota Bengkalis. *JAS (Jurnal Akuntansi Syariah)*, 4(1).
- Munawar. (2018). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML. In *Penerbit Infomatika* (Vol. 1).
- Pradana, M. (2015). KLASIFIKASI JENIS-JENIS BISNIS E-COMMERCE DI INDONESIA. *Neo-Bis*, 9(2).
- Pratama, E. B. (2013). PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS M-COMMERCE (MOBILE COMMERCE). *Khatulistiwa Informatika*, 1(1).
- Rusmawan, U. (2019). Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman. In *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*.
- Samantha. (2017). *Modiste, Tailor, Butik, Apa Bedanya?* Modistesamantha.Com.  
<https://modistesamantha.com/modiste-tailor-butik-apa-bedanya/>
- Shyafary, D., & Mamesah, A. (2020). DESAIN SARANA KERJA MENJAHIT. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 6(1).  
<https://doi.org/10.46964/jkdpia.v6i1.34>
- Sifauttijani, F., Listyorini, T., & Meimaharani, R. (2017). Pencarian Rumah Makan Berbasis Android. *Simetris*, 8(1).
- Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak (Edisi Revi). In *Bandung: Informatika Bandung*.
- Yunandar, R. T., & Priyono. (2018). Pengujian Usability System Framework React Native dengan Expo untuk Pengembang Aplikasi Android Menggunakan Use Questionnaire. *Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, 3(1).