

DAFTAR PUSTAKA

- Abdhu Syukur, I., & Dienwati Nuris, N. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Home Industry Maushi Cake Cirebon. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 747–754.
<https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6530>
- Adila, A., & Nadhifah, I. N. (2023). Pelatihan Keterampilan Desain UI/UX Dalam Pembuatan Prototype Aplikasi Bagi Karang Taruna Dan Taman Bacaan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(4), 4201–4206.
- Adila, A., & Nadhifah, I. N. (2023). Pelatihan Keterampilan Desain UI/UX Dalam Pembuatan Prototype Aplikasi Bagi Karang Taruna Dan Taman Bacaan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(4), 4201–4206.
- Alawiah, E. T. (2017). Rancangan Aplikasi Smart City Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Studi Kasus Pemkot Bogor. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 3(1), 24–29.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/jtk/article/view/1339>
- Alda, M., Koto, M. H., & Wardani, A. (2023). Implementasi Metode Prototyping Pada Rancangan Toko Tanaman Berbasis Android. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 8(2), 254–261.
<https://doi.org/10.36341/rabit.v8i2.3156>
- Alvira Fauziah, Silvia Noer, Junjun Junaedi, & M. Azri Riyandi. (2022). Sistem Penjualan Sayur Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal RESTIKOM : Riset Teknik Informatika Dan Komputer*, 3(1), 42–50.
<https://doi.org/10.52005/restikom.v3i1.80>
- Anas, S. (2022). JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia
<https://journal.sekawan-org.id/index.php/jtim/> Desain Scanner untuk Digitalisasi Naskah Lontar Aksara Sasak dengan Smart Phone Menggunakan Black Box Testing. *Jtim 2022*, 4(3), 186–196.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v4i3.260>
- Annisa, R., Waluya, A. H., Bina, U., & Informatika, S. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Sayur Berbasis Web Untuk. *Jurnal Tekinkom*, 4, 49–53.
- Apriadi, D., & Saputra, A. Y. (2017). E-Commerce Berbasis Marketplace Dalam Upaya Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Pertanian. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 1(2), 131–136.
<https://doi.org/10.29207/resti.v1i2.36>

- Astra, O. A., & Mardiana, Y. (2018). Rancang Bangun dan Analisa Pengendali CCTV Berbasis Arduino Menggunakan Smartphone Android. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.470>
- Basri, A., Marini Umi Atmaja, D., Rahman Hakim, A., & Haryadi, D. (2023). Penerapan Rancang Bangun Sistem Informasi E-Sayur Mayur Menggunakan Based Location Berbasis Android. *DES 2023 Journal of Informatics and Communications Technology*, 5(2), 78-093.
- Dewanthi, D. S. (2023). Consumer Behaviour Towards Grocery Online Shopping During Pandemic: Case Study in Sayurbox. *Business Economic, Communication, and Social Sciences Journal (BECOSS)*, 5(1), 13–24. <https://doi.org/10.21512/becossjournal.v5i1.8750>
- Hafsari, R., Aribi, E., & Maulana, N. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Dan Penjualan Pada Perusahaan Pt.Inhutani V. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 10(2), 109–116. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v10i2.7001>
- Handayani, D. (2014). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Furnitur Berbasis Website Dengan Metode Rad (Studi Kasus Di Cv. Tujuh Samudra). *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 9(1). <https://doi.org/10.35968/jsi.v9i1.841>
- Haryanto, R., Destiawati, F., & Kurniawan, I. (2022). Perancangan Sistem Informasi Bahan Bangunan Pada Toko Siantan Jaya. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1). <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5837>
- Ikhlas, M. (2018). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Transaksi dan Persediaan pada Toko Bangunan Ud. Romi Padang Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MySql. *Jurnal KomtekInfo*, 5(2), 51–62. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v5i2.24>
- Irmawati, I. (2024). Perancangan Sistem Informasi Toko Buah Bebas Mobile. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3810–3816. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.7131>
- Israeli, I., Novitasari, A., & Wulandari, S. (2020). Bermain Vegetable Eating Motivation (Vem) terhadap Perilaku Makan Sayuran pada Anak Prasekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 879–890. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.734>
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.

- Khoerudin. (n.d.). *APLIKASI PENCARIAN KAFE HOTSPOT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MEAN STACK*.
- Linda, D., Nursiyanto, & Zaini, T. (2023). Rancang Bangun Marketplace pada Pasar Tradisional Berbasis Android. *Teknika*, 17(x), 347–357.
- Listyorini, T., & Widodo, A. (2013). Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.24176/simet.v3i1.85>
- Maheswara, A. A., Windiarso, A. A., & Ahmad, F. R. (2020). E-Sayur : Platform Jual Beli Sayur. *Jurnal Automata UII*, 1(2), 1–6.
- Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i1.1052>
- Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi *E-Commerce* Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Computer Kota Tangerang. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains*, 1(03), 199–207.
- Nawir, F., & Krisnanto, B. (2021). Usability Testing Platform Penjualan Sayur Online Di Kota Makassar Di Masa Covid 19. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(1), 238–249. <https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/4703/2678%0Ahttps://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/4703>
- Noneng Marthiawati, Kevin Kurniawansyah, Hafiz Nugraha, & Fiqa Khairunnisa. (2024). Pelatihan Pembuatan UML (Unified Modelling Language) Menggunakan Aplikasi Draw.io Pada Prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Jambi. *Transformasi Masyarakat : Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian*, 1(2), 25–33. <https://doi.org/10.62383/transformasi.v1i2.109>
- Nugraha, R. S., & Informasi, S. (2024). *Membangun E-Commerce Pada Toko Sepatu Pratama*. 2(1), 45–53.
- Nugroho, F. E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 717. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.786>
- Prahastyo, A. B., Triayudi, A., & Rahman, B. (2023). *E-Commerce* Produk Hasil Pertanian Berbasis Web dengan Metode Agile Software Development.

- KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 1334–1339.
<http://www.djournals.com/klik/article/view/911>
- Puji Ikawati, A., & Arinal, V. (2021). Penerapan Metode RAD dalam Sistem Persediaan Barang Berbasis Web pada PT. Agree Progress International di Jakarta Barat. *Jurnal Sosial Teknologi*, 1(8), 875–886.
<https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v1i8.175>
- Putri, A. S., Eviyanti, A., & Hindarto, H. (2023). Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Android Pada Toko Suryamart Menggunakan Framework Flutter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(3), 257–265. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i3.851>
- Sartika, M. D., Rukiyah, R., Andika, W. D., & Sumarni, S. (2022). Literature Review: Motivasi yang Diberikan Kepada Anak Dalam Mengkonsumsi Sayuran. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 30–39.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.45937>
- Sudirjo, F., Astuti, A. K., Parandy, L. M., Kowey, W. O., & Transistari, R. (2023). Analysis of The Influence of Electronic Word of Mouth, Brand Awareness and Digital Accessibility on Purchase Decision of Sayurbox Consumers. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 5(4), 53–58.
<https://doi.org/10.60083/jidt.v5i4.416>
- Sudrajat, B. (2022). Aplikasi Mobile Untuk Penjualan Sayuran dan Buah Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(2), 85–91.
- Sunardi, Bertaqwa, A. G., & Sofian MZ, D. (2022). Aplikasi Pedagang Sayur Untuk Daftar Harga Bahan Pangan Subsistem Aplikasi Android Untuk Pedagang. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(2), 85–93.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v4i2.203>
- Supriyanto, S., & Rohmat, R. (2023). Plant Monitoring Using a Web-View-Based Android Application as a Realization of the Implementation of the Smart Agriculture Concept. *Jurnal Rekayasa Elektrika*, 19(2).
<https://doi.org/10.17529/jre.v19i2.31711>
- Surya Ningsih, K., Jamilah Aruan, N., & Taufik Al Afkari Siahaan, A. (2022). Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Disporakota Medan. *SITek: Jurnal Sains, Informatika, Dan Tekonologi*, 1(3), 94–95.
- Susandi, D., Karyaningsih, D., Fajrin, T. R. A., & Hadi, I. (2022). Rancang Bangun *E-Commerce* Produk Pertanian dan Perikanan Berbasis Android.

Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer), 11(3), 387–393.
<https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i3.1486>

Susanto, A., & Purnomo, A. S. (2022). Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Helm Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw) (Studi Kasus: Gallery Helm Jogja). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 4(1), 20–34.

Syukur, I. A., & Nuris, N. D. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web pada Home Industry Maushi Cake Cirebon. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 747–754.

Vikaliana, R., & Arizqi, R. M. N. (2023). Analisis Keterlambatan Pengiriman Produk Jadi Di Pt Tsuchiyoshi Procore Indonesia. *Jurnal Intent: Jurnal Industri Dan Teknologi Terpadu*, 6(2), 1–15.
<https://doi.org/10.47080/intent.v6i2.2891>

Wicaksono, S. R. (2022). *Black Box Testing Teori Dan Studi Kasus* (Issue February). <https://doi.org/10.5281/zenodo.7659674>

Wiwik, S., Kartikawati, S. M., & Anwari, M. S. (2019). Pemanfaatan Bahan Pangan Masyarakat Desa Goa Boma Kecamatan Monterado Kabupaten Bengkulu. *Jurnal Hutan Lestari*, 7(1).
<https://doi.org/10.26418/jhl.v7i1.32389>

Yani, S. H., Khairullah, & Novriandi Ario Seno. (2023). Aplikasi Mobile Pemasaran Hasil UMKM Berbasis Android Pada Desa Sumber Agung Bengkulu Utara. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 6(1), 11–16. <https://doi.org/10.36085/jsai.v6i1.4645>

Yudha, B. A., Antopo, S. A. F., & Laela, N. L. B. (2024). Aplikasi Multiplatform Sayur Kita untuk Meningkatkan Efisiensi Pedagang Pasar. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6(2), 133–146.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v6i2.524>