

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S. (2020). Perancangan Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan*, 8(03), 221. <https://doi.org/10.35450/jip.v8i03.207>
- Badrul, M. (2021). Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 8(2), 57–52. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v8i2.3852>
- Budi, H., & Ari, S. (2018). Pengaruh Operasi Kapal, Operasi Dermaga, Operasi Muat Dengan Operasi Serah Terima Barang Sebagai Variabel Intervening Di Dermaga Konvensional PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Pelabuhan Tanjung Priuk. (Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi). *Journal Online Internasional & Nasional*, 6(1), 70–80.
- Darma Rosmala Sari, T., Tirta Kencana, D., Anjelita, M., & Ekonomi dan Bisnis, F. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Penjualan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, 4(1), 142–146. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i1.2664>
- Fadhilah, M. R., Octaviansyah, A. F., & Fernando, Y. (2023). *Penerapan Barcode Scanner Pada Sistem Penjualan E-Koperasi Sekolah Berbasis Android*. 1(4), 172–182.
- Herlawati, H., Atika, P. D., Hendharsetiawan, A. A., Handayanto, R. T., Sumadyo, M., Whidhiasih, R. N., Ekawati, I., Irwan, D., & Haryono, H. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Software Pendukung Dalam Pembuatan Artikel Ilmiah Terpublikasi Bagi Guru-Guru SMA. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 3(2), 118–129. <https://doi.org/10.31599/sgfq4k95>
- Hermanto, N., -, N., & Riyanto, N. R. D. R. (2019). Aplikasi Sistem Presensi Mahasiswa Berbasis Android. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 107–116. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2799>
- Indah Nurfi, & Laylan Syafina. (2024). Analisis Sistem Informasi Manajemen Barang Milik Daerah pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Medan. *Jurnal Rimba : Riset Ilmu Manajemen Bisnis Dan Akuntansi*, 2(2), 312–321. <https://doi.org/10.61132/rimba.v2i2.798>
- Koç, H., Erdoğan, A. M., Barjakly, Y., & Peker, S. (2021). *UML Diagrams in Software Engineering Research: A Systematic Literature Review*. 13. <https://doi.org/10.3390/proceedings2021074013>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Petpedia. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(1), 24. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.120>
- Rayhaan Yusri, A., Faqihuddin Hanif, I., Daffa Al-farel, M., Zaandami, N., & Yasin, M. (2024). Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan. *Bulletin of*

- Information Technology (BIT)*, 5(2), 102–113.
<https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1340>
- Shafiq, S., Mashkoor, A., Mayr-Dorn, C., & Egyed, A. (2021). A Literature Review of Using Machine Learning in Software Development Life Cycle Stages. *IEEE Access*, 9, 140896–140920.
<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3119746>
- Siregar, D. R. S., Koryanto, L., & Faizah, N. (2023). Aplikasi Pencarian Hotel di Kota Jakarta Berbasis Android dengan Metode Location Based Service (LBS) Menggunakan Android Studio. *Computer Journal*, 1(1), 64–72.
<https://doi.org/10.58477/cj.v1i1.65>