

## DAFTAR PUSTAKA

- Adila, W. & Subari 2024. Peranan Strategi Promosi Pemasaran Terhadap Peningkatan Volume Penjualan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1).
- Aditya, F., Putra, A.D. & Surahman, A. 2022. Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Android (Studi Kasus: Pada Toko Murah Jaya Alumunium). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3): 316–329.
- Alamsyah, F. 2023. Dampak Ketersediaan Pembayaran Digital terhadap Loyalitas Pelanggan (Studi Kasus pada Pelanggan Bakso di Kab. Bandung). *International Journal Administration Business and Organization*, 4(2): 10–15.
- Alfaris, S. & Sari, Y.S. 2020. Analisa Dan Perancangan Aplikasi Penyewaan Gelanggang Olah Raga Berbasis Web (Studi Kasus: Gor Larangan). *Jusibi*, 2(2).
- Alfathar, M.I. & Farabi, M.N. El 2024. Perancangan Aplikasi Sistem Penjualan Berbasis Android Terintegrasi dengan Payment Gateway. *JRKT (Jurnal Rekayasa Komputasi Terapan)*, 4(3): 249–256.
- Alviano, M., Trimarsiah, Y. & Suryanto 2023. Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Perusahaan Dagang Dendis Production Menggunakan Php Dan Mysql. *jurnal informatika dan komputer (Jik)*, 14(1): 37–44.
- Amrulloh, N.A. & Marcos, H. 2024. Perancangan Aplikasi Data Penjualan Batik Berbasis Android Menggunakan Database Firebase. *JSiI: Jurnal Sistem Informasi*, 11(2): 42–49.
- Anggara, N.A.A., Hutahaeen, J. & Iqbal, M. 2022. Penerapan Customer Relationship Management (CRM) Dalam Sistem Informasi Penjualan Kosmetik Berbasis Web. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(4): 480–488.
- Arief, A., Widyawan & Hantono, B.S. 2012. Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Pariwisata Mobile dengan Menggunakan Metode Collaborative Filtering dan Location Based Filtering. *Jnteti*, 1(3): 1–6.
- Arriba, E., Damila, M.S. & Afrida, A. 2023. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Seleksi Karyawan Baru Pada Pt.Erafone Artharetailindo Cabang Pekanbaru. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 5(3).
- Asshiddiqie, M.A. & Supriana, C.E. 2023. Perancangan User Experience Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Aplikasi UMKM Lapak Cianjur). *Jurnal Pasundan Informatika*, 2(1): 1–8.
- Chan, F.R., Dusri, H., Ramadani, M., Hanifah & Efriyantjri, L. 2022. Perancangan Aplikasi Pengelolaan Gudang Berbasis Android Menggunakan Android Studio. *Journal of Informatics and Advanced Computing*, 3(2): 103–107.
- Damanik, K., Sinaga, M., Sihombing, S., Hidajat, M. & Prakoso, O.S. 2024. Pengaruh Kualitas Layanan, Kebijakan Publik dan Kepuasan Pelanggan terhadap Loyalitas Pelanggan. *JMPIS*, 5(2).
- Ditha, R.L., Faulina, S.T. & Wisnumurti 2023. Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pengaduan Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Oku Berbasis Android Menggunakan Android Studio. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 14(2).
- Fadilah, S. & Sulastri, S. 2022. Analisis Penggunaan Aplikasi Android dalam Strategi Pemasaran Digital: Fokus pada Promosi dan Cashback. *Jurnal*

*Pemasaran Digital*, 10(2).

- Fadly, U.H., Pradana, F. & Santoso, N. 2019. Pembangunan Aplikasi Dashboard Untuk Analisa Efektivitas Marketing Online Berbasis Website (Studi Kasus: Digital Marketing Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(6): 5460–5469.
- Fajarisman, B. 2021. Peningkatan Kualitas Kepuasan Pelanggan Melalui Strategi Promosi Dan Kualitas Pelayanan Di PT. LMI. *Kelola: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 7(2).
- Fariska, V. & Ridho, M.R. 2025. Perancangan Aplikasi Penjualan Dilengkapi Promosi dan Cashback Berbasis Android. *Computer Based Information System Journal*, 13(01): 103–117.
- Fatihah, D.C. & Saidah, I.S. 2021. Model Promosi Marketplace Berbasis Artificial Intelligence (AI) di Indonesia. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*., 8(3): 806–817.
- Faulina, S.T., Lestari, N. & Anggraini, A. 2021. Penerapan Metode Waterfall pada Aplikasi Pemesanan Soundsystem Dan Organ Tunggal Jefri. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 12(1).
- Firmana, I.A., Wijayanto, D. & Batubara, H. 2024. Analisis Perancangan Sistem Informasi Organisasi Kemahasiswaan Universitas Tanjungpura (SOMATA). *INTEGRATE: Industrial Engineering and Management System*, 8(2): 148–157.
- Hananto, D., Firozji, M.S., Djalil, R., Handaru, H., Sutiawan, B. & Alfaiza, H.A. 2024. Strategi Pengembangan Produk Baru Dalam Lingkungan Bisnis Yang Kompetitif: Tantangan, Pendekatan, Dan Keberhasilan. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3).
- Hasan, S.A., Al-Zahra, W.N., Auralia, A.S., Maharani, D.A. & Hidayatullah, R. 2024. Implementasi Teknologi Blockchain dalam Pengamanan Sistem Keuangan pada Perguruan Tinggi. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 3(1): 11–18.
- Hasibuan, L.H. & Maruf, K. 2020. Mobile Aplikasi Berbasis Android Untuk Sistem Usulan Publik Operasional Dan Pemeliharaan Kota Palangka Raya. *Jurnal Teknologi Informasi*, 14(1).
- Hendradewi, S., Swantari, A. & Suprina, R. 2024. Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Minat Beli Melalui Kepuasan Konsumen Pada Mie Gacoan Di Pamulang, Tangerang Selatan, Provinsi Banten. *Jurnal Ekobis Dewantara*, 7(2).
- Husein, W.M. 2022. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(1): 20–28.
- Ikhsanudin, M. & Nopriadi 2022. Aplikasi Penjualan Sparepart Motor Pada Toko Mn Motor Berbasis Website. *Jurnal Comasie*, 6(2).
- Kinanthi, G.E. & Sisilia, K. 2024. Pengaruh Customer Expectations Dan Perceived Value Terhadap Customer Satisfaction Pada User Aplikasi Dinotis. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi*, 10(3).
- Kisma, A.J.N., Widiawati, C.R.A. & Suliswaningsih 2023. Analisis Aplikasi Di Playstore Berdasarkan Rating Dan Type Menggunakan Naive Bayes Dan

- Logistik Regresi. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(2).
- Kotler, P. & Keller, K. 2020. *Marketing Management (15th global edition)*. New Jersey: Pearson Education.
- Kurniawati, A. & Ariyani, N. 2022. Sales Promotion Strategy on Shopee Marketplace. *PROPAGANDA*, 2(1).
- Laudon, K.C. & Laudon, J.P. 2022. *Sistemas de informação gerenciais: administrando a empresa digital*. Bookman Editora.
- Lestari, K.A. & Hikmawan, R. 2023. Pembuatan Prototype Ui/Ux Aplikasi Penyewaan Sepeda Motor Untuk Masyarakat. *Jurnal Media Infotama*, 19(2).
- Mafruchah, K.N.L. 2023. *Anteseden Niat Pembelian Online terhadap Produk Perawatan Kulit Merek Skintific pada Platform Social Commerce Tiktok Shop*. Universitas Islam Indonesia.
- Malabay 2016. Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1).
- Maydianto & Ridho, M.R. 2021. Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada CV Powershop. *Jurnal Comasie*, 04(02): 50–59.
- Muhammad, B.L. & Utami, T.L.W. 2023. Penerapan Pemasaran Digital Sebagai Media Promosi. *Business and Economics Conference in Utilization of Modern Technollog*, 2(1): 1–8. Tersedia di <https://journal.unimma.ac.id>.
- Mustofa, A., Rudianto, C. & Tanaem, P.F. 2022. Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan SMA N 1 Tenganan Menggunakan Root Cause Analysis (RCA). *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 9(1).
- Muzaki, H. 2023. Loyalitas Sebagai Akibat dari Kepuasan Pelanggan (Studi pada “Nanung Broiler” Di Kecamatan Majenang). *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, 2(2).
- Nufus, H. & Handayani, T. 2022. Strategi Promosi dengan Memanfaatkan Media Sosial TikTok dalam Meningkatkan Penjualan (Studi Kasus pada TN Official Store). *Jurnal Ekonomi dan Manajemen Teknologi*, 6(1).
- Pane, E.P. & Afriansyah 2024. Analisis dan Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Penjualan Outlet Pada UMKM Melur Laris. *ZONasi: Jurnal Sistem Informasi*, 6(3): 584–593.
- Pradnyana, I.W.J., Trisna, I.K., Putra, E., Yunita, I.M. & Wayan, I. 2024. Pengaruh Kemudahan , Promosi , Pengalaman dan Kepuasan Terhadap Minat Penggunaan Gopay di Tokopedia. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(2): 217–222.
- Pratama, Y.H., Sudarmaji & Irawan, D. 2022. Perancangan Sistem Informasi Layanan Masyarakat Pada Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah Berbasis Web. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 3(1).
- Purnia, D.S., Helina, Y. & Ratningsih 2021. Implementasi Metode Waterfall pada Aplikasi Marketplace Laundry Berbasis Android. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 7(2).
- Putri, I.K.E. 2021. *Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi dan Promosi Penjualan Terhadap Kepuasan Pelanggan Gojek (Studi Pada Masyarakat Kelurahan Tuah Karya Pekanbaru)*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

- Raditya, M.K. 2023. Evolusi Sistem Operasi Android: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Pelita Teknologi*, 18(1).
- Rahmah, S. 2018. Perancangan Sistem Aplikasi Data Siswa pada Sekolah SMA PAB 4 Sampali Menggunakan Vb.Net 2010 dan Mysql. *Remik*, 3(1).
- Rai, M., Pilli, D., Gupta, P., Priya, Sundrani, D. & Salvi, F. 2025. Machine Learning-Driven Personalization for Enhancing Customer Behavior , Experience , and Satisfaction in E-Commerce. *Journal of Informatics Education and Research*, 5(1): 3354–3363.
- Romadhon, D.P. & Putra, R.E. 2024. Penerapan Metode Deep Learning Menggunakan Algoritma CNN based Recommendation pada Aplikasi E-Commerce Gols (Studi Kasus : PT. Cipta Giri Sentosa). *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 5(04): 616–627.
- Ronal, Yunita & Yuliana 2022. Desain Unified Modeling Language (UML) Dalam Perancangan Aplikasi Hauling Trip Di Industri Tambang Batubara. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 9(4).
- Salsabila, S.P., Rifan, D.F. & Rosilawati, W. 2025. Pengaruh Gamifikasi Terhadap Peningkatan Customer Loyalty Dan Customer Engagement Pada Aplikasi Shopee Dalam Perspektif Bisnis Islam. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2): 531–541.
- Santoso, H. 2019. *Membangun Aplikasi Mobile Dengan Progressive Web App (PWA)*. Lokomedia.
- Sapitri, A., Khoiriyah, A.S.N., Sintiawati & Suyatna, R.G. 2024. Analisis Perbedaan Antara Pengalaman Pembelian Online Dan Offline Dalam Mempengaruhi Prilaku Konsumen. *Jurnal Bintang Manajemen*, 2(1).
- Sari, W. & Wulandari, D.A.N. 2023. Design UI/UX Dengan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website UMKM Hend'z Florist Aglonema. *Jurnal Infotech*, 5(1).
- Sasongko, S.R. 2021. Faktor-Faktor Kepuasan Pelanggan dan Loyalitas Pelanggan (Literature Review Manajemen Pemasaran). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 3(1): 104–114.
- Savitri, M., Mahardini, S. & Kurniawan, L. 2025. Pengaruh Program Cashback, Diskon, dan Metode Pembayaran Terhadap Minat Beli Konsumen Kopi Unclebrew. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 8(1): 1–10.
- Setyawati, N.A. & Adrimuna, S.A. 2022. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembayaran Jasa Website. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 5(6).
- Shabri, A., Restuti, S. & Noviasari, H. 2023. Pengaruh Product Usability dan Cashback Promotion Terhadap Loyalitas Pengguna “OVO” Melalui Kepuasan. *Jurnal Manajemen Pemasaran dan Perilaku Konsumen*, 2(2): 376–386.
- Sitorus, J.H.P. & Sakban, M. 2021. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantra Informatika*, 5(2).
- Sudiantini, D., Diniyah, I., Andreas, R., Setiawan, A. & Diah Puspita, A. 2023. Pengaruh Program Cashback Terhadap Minat Beli Konsumen Di E-Comeerce. *Musytari: Neraca Manajemen, Akuntansi Ekonomi*, 1(3).

- Suharni, Susilowati, E. & Pakusadewa, F. 2023. Perancangan Website Rumah Makan Ninik Sebagai Media Promosi Menggunakan Unified Modelling Language. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 12(1).
- Suhendri, B. & Syaechurodji 2022. Perancangan Aplikasi Arsip Digital Pada Koni Kota Serang. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, 5(2).
- Supriyanta, Rahmawati, E. & Basri3, I.H. 2024. Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Berbasis Web Dengan Metode Prototipe. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 10(1).
- Surahmat, A. 2023. Pada Percetakan Cubic Art. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(1): 81–86.
- Suriansha, R. 2021. Omnichannel Marketing. *Journal of Economics and Business UBS*, 10(2): 214–227.
- Suryani, S., Agustina, T., Hariyono, T. & Jahri, M. 2021. Penguatan Jiwa Kewirausahaan Masyarakat Pesisir Guna Menuju Desa Wisata Melalui Kualitas Pelayanan. *Seminar Nasional Sistem Informasi*.
- Tarigan, W.J., Tarigan, V. & Purba, D.S. 2022. Pengaruh Potongan Harga Dan Bonus Terhadap Pembelian Konsumen Alfamart Perumnas Batu 6 Pematangsiantar. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 10(3).
- Taruli, A.E., Chan, A. & Tresna, P.W. 2020. Pengaruh Gamification Versi “Shopee Tanam” Terhadap Customer Engagement Aplikasi Mobile Shopee Indonesia (Survei Pada Pengguna Fitur Shopee in App Games Di Kota Bandung). *AdBispreneur : Jurnal Pemikiran dan Penelitian Administrasi Bisnis dan Kewirausahaan*, 5(3): 283–295.
- Wahyuni, S., Tasril, V. & Prayoga, J. 2022. Desain Aplikasi Game Edukasi Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri 024777 Binjai. *Jurnal Universitas Dharmawangsa*, 16(4).
- Wangi, L.P. & Andarini, S. 2021. Pengaruh Flash Sale Dan Cashback Terhadap Perilaku Impulse Buying Pada Pengguna Shopee. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 5(1): 79–91.
- Wayahdi, M.R. & Ruziq, F. 2023. Pemodelan Sistem Penerimaan Anggota Baru dengan Unified Modeling Language (UML) (Studi Kasus: Programmer Association of Battuta). *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1).
- Wijoyo, H., Ariyanto, A., Sudarsono, A. & Wijayanti, K.D. 2021. *Sistem Informasi Manajemen*. Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- Yudhanto, Y. & Wijayanto, A. 2018. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Elex Media Komputindo.
- Zuhairoh, Z., Siagian, Y. & Sahren, S. 2022. Implementation of Crm System in Improving Service Quality At Zahra Mart Tanjungbalai Store. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 3(4): 955–961.