

## DAFTAR PUSTAKA

- Agency, A. (2020, November 12). *Toffin Indonesia Merilis Riset “2020 Brewing in Indonesia”*. <https://insight.toffin.id/toffin-stories/toffin-indonesia-merilis-riset-2020-brewing-in-indonesia/>
- Angeli, A., & Tukino. (2024). Rancang Bangun Game Sudoku Android Berbasis Flutter. *CBIS JOURNAL*, 12(01), 52–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.33884/cbis.v12i1.8249>
- Ariansyah, P. M., & Wijaya, K. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web: Studi Kasus: SD Negeri 18 Tanah Abang. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 2(3), 138–156.
- Binekasri, R. (2023, Mei 26). *Bisnis Kuliner Booming, ESB Bagikan Tips Jadi Juara Pasar*. <https://www.cnbcindonesia.com/entrepreneur/20230526175138-25-441002/bisnis-kuliner-booming-esb-bagikan-tips-jadi-juara-pasar>
- Brooke, J. (1996). *SUS: A Quick and Dirty Usability Scale* (1 ed.).
- Carlina, S., & Ayundyayasti, P. (2021). Developing Order And Custom Production Information System With Order Tracking System In Batik Balqis Collection. *JURNAL KEUNIS (Keuangan dan Bisnis)*, 9(2). <https://jurnal.polines.ac.id/index.php/keunis>
- Costa, V. J. S., Rumlaklak, N. D., & Widiastuti, T. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Evaluasi Kegunaan Aplikasi Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JPATI*, 1(1), 33–39.
- Duke, A. F., Krisnanda, M., & Kainde, Q. C. (2020). Sistem Lapor Dini Bencana Kebakaran Berbasis Mobile di Kota Bitung. *JOINTER*, 11(1), 12–16.
- Hafsari, R., Arribe, E., Andria, M. L., & Miransya, V. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus PT. Riau Pos Intermedia). *PROSISKO*, 11(1), 20–25. <https://ejurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/7794/2963>
- Hidayat, F. D. (2022). *Aplikasi Kasir Berbasis Android Pada Warung Spesial Soto Sehat Mbak Jum*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sekali, I. B. K., Montolalu, C. E. J. C., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>

- Lewis, J. R. (2018). The System Usability Scale: Past, Present, and Future. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 34(7), 577–590.
- Marthiawati, N., Kurniawansyah, K., Nugraha, H., & Khairunnisa, F. (2024). Pelatihan Pembuatan UML (Unified Modelling Language) Menggunakan Aplikasi Draw.io Pada Prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Jambi. *Jurnal Inovasi dan Sosial Pengabdian*, 1(2), 25–33. <https://doi.org/10.62383/transformasi.v1i2.109>
- Pratama, W. A., & Sitorus, Z. (2023). Rancang Bangun Pendataan Stok Barang Operasional Dengan Metode Iconix Process Berbasis Web. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(1), 105–111. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>
- Putra, Y. W. S., Dawis Aisyah Mutia, Novi, N., Natsir, F., Fitria, F., Widhiyanti, A. A. S., Hasan, F. N., Somantri, S., & Maniah, M. (2023). *Pengantar Aplikasi Mobile* (W. Andriyani & E. Erlangga, Ed.; Vol. 1). Haura Utama.
- Fahreza, R., Afandi, M. I., & Najaf, A. R. E. (2024). Rancang Bangun Aplikasi English Proficiency Test Berbasis Website UPT Pusat Bahasa UPN “Veteran” Jawa Timur. *Jurnal ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(1), 154–165. <https://doi.org/10.55606/juisik.v4i1.758>
- Ramadhani, S. P., Saputra, A. F., Dwiansyah, F., & Veritawati, I. (2024). Pengujian Sistem Informasi Akademik (NeoSiak) Berbasis Website Menggunakan Equivalence Partitioning dan Metode Black Box. *STORAGE –Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.55123>
- Rosenberg, D., & Stephens, M. (2007). *Use Case Driven Object Modeling with UML Theory and Practice*. Springer.
- Saifullah, A. P., Saputro, A. A., Maulana, A., & Cahyono, M. R. A. (2024). Rancang Bangun Alat Pakan Ikan Otomatis Berbasis Internet Of Things. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2), 808–818. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.3991>
- Shafwanto, H., Mayasari, R., & Jajuli, M. (2023). Analisis User Experience Pada Website Informatika UNSIKA di Perangkat Mobile Menggunakan Metode Usability Testing. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 338–350.
- Shalahuddin, M., & Sukamto, R. A. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek (Revisi)*.
- Sidana, A. W., & Haryono, K. (2024). Pengembangan Aplikasi TRIZ Bidang Manajemen dan Bisnis Untuk Pembelajaran Dengan Metode Protoyping. *EDUSAINTEK: Jurnal*

- Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(2), 721–738.  
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i2.1039>
- Syahib, M. I. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android Untuk Manajemen Persediaan Barang Dan Kasir. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains(JINTEKS)*, 6(1), 1–7.
- Takariyanto, A. D., & Saian, P. O. N. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Website Klinik Pratama Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(2), 92–107.
- Tambusai, J. P., Fiqry Abror, I., & Rahim, A. (2024). Pembuatan Aplikasi Surety Bond Calculator Berbasis Android pada PT Jasa Raharja Putera Marketing Office Samarinda. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 7214–7220.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13490>
- Veza, O., Arifin, N. Y., & Tyas, S. S. (2022). *Analisis dan Perancangan Arsitektur Pemodelan Simulasi Dalam Menentukan Calon Mahasiswa Non Aktif*. 7(1), 2541–2647. <https://doi.org/10.3652/jt-ibsi.v6i02.286>
- Widyastuti, R., & Luis, V. (2022). Penerapan Model Prototype Pada Sistem Penggajian Karyawan PT. Sutera Agung Properti. *Jurnal PROSISKO*, 9(1), 1–13.
- Wulandari, K., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, 6(2), 445–451.  
<https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>
- Zahra, A. L., Tiara, S., Ada, R., Aisyah, R., Fitri, S., Wati, A., Informasi, S., Pembangunan, U., Veteran, N. ", & Timur, J. (2022). Perancangan Sistem Informasi E-learning Berbasis Web di MI Narrative Quran. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, 4(1).