

DAFTAR PUSTAKA

- Barkatullah. (2019). Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia (Sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Digital Bisnis *e-Commerce* di Indonesia). Bandung: Nusa Media.
- Bekti. (2015). Mahir Membuat Website Dengan Adobe Dreamweaver Cs6 Css Dan JQuery. Yogyakarta: Andi.
- Bolung, Maikel dan Tampangela. (2017). Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak. Jurnal ELTIKOM, Vol. 1 No. 1, 1-10.
- Cooper, Alan; Reimann, Robert; Cronin, David. (2014). About Face: The Essentials of Interaction Design.
- Dennis; Wixon; Tegarden. 2015. Systems Analysis & Design An Object-Oriented Approach with UML America: John Wiley & Sons, Inc.
- Irmawati, Dewi. (2011). Pemanfaatan *e-commerce* dalam dunia bisnis.
- Maulana.,dkk (2019). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Permainan Edukasi Berhitung Dengan Binatang Menggunakan Metode Prototyping.
- Mayadi; Khalida & Setiawati. (2020). Meningkatkan Service Quality Usaha Laundry Menggunakan Throw-Away Prototyping.
- Meilantika. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Petugasistrasi Menggunakan Metode Throw Away Prototyping Development pada Sultan-Sport.
- Mulyani. Sri (2016). Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Bandung: Abdi Sistematika.
- Munawar. (2018). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML. Informatika Bandung.
- Prabowo. (2020). Metodologi Pengembangan Sistem Informasi. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) IAIN Salatiga.
- Pramudita, Arifin, Alfian, Safitri, & Anwariya, (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya.

Sukanto dan Shalahuddin. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi*. Bandung: Informatika Bandung.

Tombeng & Muju. (2023). *Perancangan Aplikasi Jasa Kuli Bangunan Berbasis Android Menggunakan Metode Throw-Away Prototype*.

Wibowo. (2014). *Pemanfaatan Teknologi E-commerce dalam proses bisnis*.