

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Zuhri Al Muhtadi, L. J. (2021). *Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan*.
- Cashman, S. (2016). *Discovering Computers*. United States.
- Daniel Kozma, P. V. (2019). Supply Chain Management and Logistics 4.0 - A Study on Arrowhead Framework Integration. *Industrial Technology and Management*, 5.
- Dara Adhelia Rusanty, H. T. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya*, 10.
- Davis, R. A. (2016). *Demand-Driven Inventory Optimization and Replenishment*. United States: John Wiley & Sons, Incorporated.
- Fumida. (n.d.). Retrieved from FUMIDA High Quality Pest Control Service: <https://fumida.co.id/>
- Intan Permata Sari, A. H. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Pendidikan Multimedia*, 11.
- Jessica Berg, M. H. (2020). In search of the 'good life': Understanding online grocery shopping and everyday mobility as practices. *Transport Geography*, 7.
- Kurniati. (2021). *Penerapan Metode Prototype pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais. Lais*.

- Mochamad Ilham Irwinansyah, H. T. (2020). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Pencari Partner Lomba Bagi Mahasiswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya*, 8.
- Muller, M. (2014). *Essentials of Inventory Management*. United States, America: AMACOM.
- Nurul Renaningtias, D. A. (2021). Penerapan Metode Prototype pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa. *Journal Computing*, 7.
- Risma Putri Auliasari, H. T. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Peserta Event Berbasis Sistem Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya*, 8.
- Rustanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 10484-10493.
- Suman De, V. V. (2019). A Brief Study on Enhancing Quality of Enterprise Applications using Design Thinking. *Education and Management Engineering*, 13.