

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A., Ushud, A., Studi, P., Informatika, T., Informasi, F. T., Luhur, U. B., Utara, P., Selatan, J., & Pendahuluan, I. (2019). *PERANCANGAN WEBSITE RESEPBAYI . COM MENGGUNAKAN AVADA*. 6(1), 10–19.
- Asrinadia Kurniati, Ali Sadikin, & Beni Irawan. (2019). Berbasis *Web* Pada Toko Rianata Hijab. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, 1(2), 117–124.
- Choirun, L., Nur, N., & Afidah, N. (2019). *DESIGNING WEBSITE LEARNING MEDIA BASED WORDPRESS*. 72–79.
- Destriana, R., Husain, syepri M., Handayani, N., & Siswanto, aditya T. P. (2021). *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase “Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah”* (p. 82). Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/Diagram_UML_Dalam_Membuat_Aplikasi_Andro/vmtYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&kptab=overview
- Dody Firmansyah, M., Kom, S., & Kom, M. (2022). Analisa dan Perancangan *Web E- Commerce* Berbasis *Website* pada Toko Ida Shoes. *Journal of Information System and Technology*, 2(3),62–76. <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/6339>
- Fadillah, A., & Fajarita, L. (2020). Perancangan dan pembangunan aplikasi *e-commerce* berbasis *web* untuk meningkatkan penjualan pada toko jaket kulit naufal. *Jurnal IDEALIS*, 3(September), 85–91.
- Faqihuddin Hanif, I., Sholeh, M., & Febriawan, D. (2021). *Modul Pembelajaran E-Commerce. Media Sains Indonesia*. https://www.google.co.id/books/edition/Modul_Pembelajaran_E_Commerce/x0IKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&kptab=overview
- Fitriana, G. F. (2020). Pengujian Aplikasi Pengenalan Tulisan Tangan menggunakan Model *Behaviour Use case*. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 7(2), 200–213. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v7i2.390>
- Habibi, R., & Aprilian, R. (2020). *Tutorial dan penjelasan aplikasi e-office berbasis web menggunakan metode RAD*. Kreatif. https://www.google.co.id/books/edition/Tutorial_dan_penjelasan_aplikasi_e_offic/h5PuDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Hasugian, H., Kurniawati, F., Fratama, F. F., & Permatasari, N. (2021). Peningkatan Omset Penjualan Menggunakan *E-Commerce* Pada DO ' I

Coffee. *Indonesia Journal Information System (Idealis)*, 4, 242–249.
<https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/view/2843>

Hidayat, M. F., & Ariesta, A. (2021). PERANCANGAN *E-COMMERCE* UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN DAN PEMASARAN PADA TOKO SOELTAN VAPOR. *Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 792–798.

Hutauruk, M. K. (2019). *UML Diagram : Use Case Diagram*. School of Computer Science BINUS UNIVERSITY. <https://socs.binus.ac.id/2019/11/26/uml-diagram-use-case-diagram/>

Komalasari, D., & Seprina, I. (2018). Penerapan *E-Commerce* Pada Toko Mawar Songket Palembang Berbasis *Web*. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(01), 56–62.
<https://doi.org/10.36050/betrik.v9i01.31>

Mangunsong, P., Tanti, L., & Dewi, R. (2017). Aplikasi *Game Catur Multiplayer Via Bluetooth* Berbasis *Android Multiplayer Chess Game Via Android-Based Bluetooth App*. 118. *IT Journal*, 5(2), 2252–2746.

Mulyono, H. (2020). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Pakaian Muslim Berbasis *Web* Pada Toko Hidayatullah Jambi. *Manajemen Sistem Informasi*, 5(4), 526–538.

Palupi, R. M., Afriyudi, & Purwaningtias, F. (2020). Aplikasi pemesanan makanan dan minuman di sambal lalap plaju berbasis android. *Bina Darma Conference on Computer Science*, 2, Nomor 2, 501–511.

Pradana, B., Darmawan, I., & Andreswari, R. (2018). *Perancangan E-Commerce Bearpath Dengan Suggestive Selling Menggunakan Metode Waterfall*. 5(3), 7277–7286.

Pratama, H., & Raya, U. P. (2021). *Perancangan Aplikasi Pemesanan Obat di Apotek Dengan Analisis Design UML Yang Menerapkan GIS dan LBS*. December.

Putra, A. I., & Diana, A. (2020). Perancangan *E-Commerce* dengan *Business Model Canvas* untuk Peningkatan Penjualan pada Toko Parfum. *Jurnal Telematika*, 15(1), 19–28.

Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 22–30.

Ramadhan, F., & Fajarita, L. (2020). Implementasi Rancangan *E-Commerce* Pada Surya Timur Collection Dengan Metode *Business Model Canvas* (Bmc)

- Berbasis *Content Management System* (Cms). *IDEALIS : InDonEsiA Journal Information System*, 3(1), 251–259.
<https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/view/1508>
- Risald, R. (2021). Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis *E-Commerce* Pada Usaha Ukm Ike Suti Menggunakan Metode *Waterfall*. *Journal of Information and Technology*, 1(1), 37–42.
<https://doi.org/10.32938/jitu.v1i1.1393>
- Risnaputra, I., & Triyono, G. (2017). IMPLEMENTASI *CMS WORDPRESS* PADA *E-COMMERCE* UNTUK PELAYANAN KATERING CV.ALAM JAYA. *The Origin of Likin, 1835–1864*, 101–102.
<https://doi.org/10.2307/j.ctt1tg5hw3.13>
- Santosa, S., & Ismaya, H. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan *Cms Wordpress* Pada Toko Importir Laptop Bandung. *Jurnal Bisnis Dan Pemasaran*, 11(1), 1–8.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah. (2021). Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 65–73.
- Suharya, Y., & Azhari, F. (2021). Pembuatan Aplikasi Penjualan Tanaman Berbasis *Web (E-Commerce)* Menggunakan Metode *Waterfall* Studi Kasus Toko Azrina Flower. *Jurnal Informatika*, 08, 35–40.
- Susilowati, yeni. (2019). *Modul E-Commerce -Teaching Factory For Students*. Mutiara Publisher.
https://books.google.co.id/books?id=I6LGDwAAQBAJ&dq=website+ecommerce+menurut+para+ahli&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Trisianto, C. (2018). Penggunaan Metode *Waterfall* Untuk Pengembangan Sistem *Monitoring* Dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan. *Jurnal Teknologi Informasi ESIT*, XII(01), 7–21.
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2019). Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Waterfall*. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 273–276.
- Zein, A., Eriana, E. S., Farizy, S., & Persada, G. N. (2021). Pembuatan *Website CMS (Content Management System)* Pada SMK Muhammadiyah Parung Bogor. *Jurnal Ilmu Komputer*, IV(1), 70–75.