

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., Junaedi, D., Darwiyanto, E., Informatika, T., Informatika, F., & Telkom, U. (2017). *REKOMENDASI USER INTERFACE PADA WEBSITE DIKTI MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN USER INTERFACE RECOMMENDATION ON DIKTI WEBSITE USING GOAL*. 4(3), 5063–5069.
- Afif, A., & Dewi, C. N. P. (2020). Sistem Informasi Kearsipan untuk Menunjang Pendataan Surat Internal Menggunakan Metode FAST pada Biro Kepegawaian Kementerian Pertahanan. *Jurnal SENAMIKA*, 1(2), 234–246.
- Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar sistem informasi*. Penerbit Andi.
- Baumeister, H., Lichter, H., & Riebisch, M. (2017). *Agile Processes in Software Engineering and Extreme Programming: 18th International Conference, XP 2017, Cologne, Germany, May 22-26, 2017, Proceedings*. Springer Nature.
- Budiyanta, N. E., Wishnu, M. C., & Wohon, D. R. (2019). *Fidget Device*. 21(1), 1–8.
- fahrisal, Sentosa Pohan, M. N. (2018). Perancangan Sistem Inventory Barang. *Perancangan Sistem Inventory Barang Pada Ud. Minang Dewi Berbasis Website*, 6(2), 1–7.
- Fajarianto, O., Iqbal, M., & Cahya, J. T. (2017). Sistem Penunjang Keputusan Seleksi Penerimaan Karyawan Dengan Metode Weighted Product. *Jurnal Sisfotek Global*, 7(1), 49–55.
- Fauzi, A., Indriyani, N., & Hasta Yanto, A. B. (2020). Implementasi Sistem Informasi Inventory Berbasis Web (Studi Kasus: Cv. Sinar Abadi Cemerlang). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(2), 144–157.
<https://doi.org/10.36378/jtos.v3i2.781>
- Harjoseputro, Y., Albertus Ari Kristanto, & Joseph Eric Samodra. (2020). Golang

- and NSG Implementation in REST API Based Third-Party Sandbox System. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(4), 745–750.
<https://doi.org/10.29207/resti.v4i4.2218>
- Hasena, E. (2021). *Aplikasi Penyerahan Data Bantuan Sosial Bidang Penanganan Fakir Miskin Pada Dinas Sosial Provinsi Kalimantan Selatan Berbasis*
<http://eprints.uniska-bjm.ac.id/5060/>
- Hidayati, Suhardi, Irfan, D., Ambiyar, & Melyanti, R. (2020). Web-Based Student Violation Information System Uing Rapid Application Development. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 3(2), 234–242.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep sistem informasi*. Deepublish.
- Kinanthi, A. P., Herlina, D., & Mahardika, F. A. (2016). Analisis Pengendalian Persediaan Bahan Baku Menggunakan Metode Min-Max (Studi Kasus PT.Djitoe Indonesia Tobacco). *PERFORMA : Media Ilmiah Teknik Industri*, 15(2), 87–92.
<https://doi.org/10.20961/performa.15.2.9824>
- Kraugusteeliana, K., & Ibadi, T. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA DINAS PARIWISATA MENGGUNAKAN VB. NET. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Vokasi (Semhavok)*, 2(2), 30–39.
- M Teguh Prihandoyo. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.
- Maioli, L. (2018). *Fixing Bad UX Designs: Master proven approaches, tools, and techniques to make your user experience great again*. Packt Publishing Ltd.
- Marlina, Masnur, & Dirga.F, M. (2021). Aplikasi E-Learning Siswa Smk Berbasis Web. *JURNAL SINTAKS LOGIKA Vol.*, 1(1), 2775–412.
- Mide, B., & Masnur, M. (2021). Aplikasi Virtual Tour Fakultas Teknik Berbasis Android Mobile. *Jurnal Sintaks Logika*, 1(2), 113–119.

<https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog/article/view/1095>

- Musliyana, Z., & Helinda, A. (2022). Analisis Performansi Query Mysql Menggunakan Query Builder Pada Framework Codeigniter 4. *Journal of Informatics and Computer Science*, 8(1), 36–40.
<http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jics/article/view/2132>
- Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). Aplikasi Inventaris Barang Pada MTS Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP Dan MySQL. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- Pamungkas, R. (2020). *Skripsi rancang bangun aplikasi e-commerce berbasis woocommerce sebagai solusi pemasaran penjualan madu*.
- Pilendia, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika : Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10.
<https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.255>
- Putra, A. B., & Nita, S. (2019). Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 1(1), 81–85.
- Rahmawati, N. A., & Bachtiar, A. C. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 76. <https://doi.org/10.22146/bip.28943>
- Rerung, R. R. (2018). *Pemrograman Web Dasar*. Deepublish.
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.
<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Suharto, A. (2018). ANALISA EVALUASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN

ADMINISTRASI AKADEMIK DENGAN METODE PIECES STUDI KASUS
PADA STMIK ERESHA. *Journal of Physical Therapy Science*, 9(1), 1–11.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2015.07.010><http://dx.doi.org/10.1016/j.visres.2014.07.001><https://doi.org/10.1016/j.humov.2018.08.006><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24582474><https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2018.12.007>

Supriyatna, A. (2018). Metode Extreme Programming Pada Pembangunan Web Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1), 1–18. <https://doi.org/10.15408/jti.v11i1.6628>

Taufik, A. (2021). Sistem Informasi Inventory (SITORY) Berbasis Web Dengan Metode Framwork For The Application System Thinking (FAST). *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(2), 859–869. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i2.930>

Tauhid, U., & Saddam, M. (2021). Analisis Akuntansi Persediaan Barang Dagang Berdasarkan Psak No. 14 pada Pt. Enseval Putera Megatrading, Tbk. *Jurnal Neraca Peradaban*, 1(2), 118–127.

Wahyuman, D. (2020). Perancangan Sistem Inventory Pada PT. Paloh Singkwang Stabat Berbasis WEB PHP Dengan Metode Extreme Programming. *Kumpulan Karya Ilmiah Mahasiswa Fakultas Sains Dan Tekhnologi*, 1(1), 330.

Wandah, W., & Rahina, N. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*, XII(2), 57–64. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/17472>