

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. R., Hatta, P., & Efendi, A. (2020). Otomatisasi Perangkat Jaringan Komputer Menggunakan Ansible Pada Laboratorium Komputer. *SMARTICS Journal*, 6(2), 48–53.
- Alfiah, F., Nur, F. M., & Gunawan, D. (2022). Aplikasi Sistem Manajemen Aset Laboratorium Komputer Pada SMKN2 Kab.Tangerang Menggunakan Framework Laravel8. *Journal Cerita: Creative Education of Research in Information Technology and Artificial Informatics*, 8(2), 153–163.
- Ali, E. Y., Munir, M., Permana, J., & Kurniady, D. A. (2020). Academic Service Quality in Education Management in Higher Education. *Universal Journal of Educational Research*, 8(2), 371–386.
- ARIZONA, NANDA DIAZ (2023) ANALISIS METADATA FORENSIK UNTUK Mendukung Proses Investigasi Digital Menggunakan Metadata-EXTRACTOR. Masters thesis, Universitas Teknologi Digital Indonesia.
- Arifin, M. B. U. B., & Aunillah, M. (2021). Buku ajar statistik pendidikan (1st ed.). UMSIDA Press.
- Bergström, G., Hujainah, F., Ho-Quang, T., Jolak, R., Rukmono, S. A., Nurwidyantoro, A., & Chaudron, M. R. V. (2022). Evaluating the layout quality of UML class diagrams using machine learning. *Journal of Systems and Software*, 192, 1–20.
- Dalimunthe, S., Reza, J., & Marzuki, A. (2022). The Model for Storing Tokens in Local Storage (Cookies) Using JSON Web Token (JWT) with HMAC (Hash-based Message Authentication Code) in E-Learning Systems. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 3(2), 149-155.
- Fau, A. (2024). Pelatihan Pengenalan Dasar Framework Flutter dalam Pembangunan Aplikasi Mobile. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 23-28.
- Febriani, L. (2022). Sistem Perhitungan Premi Asuransi Mitra Beasiswa Berencana pada AJB Bumiputera 1912 Kantor Cabang Tanjung Karang. In *Ilmudata.org* (Vol. 2, Issue 2).
- Hafizhah, A., Theresiawati, & Warsuta, B. (2022). Sistem Informasi Pariwisata Badan Usaha Milik Desa Tirta Sejahtera Pada Masa Pandemi Berbasis Website (Studi

- Kasus: Wisata Desa Pluneng). *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 18(2), 113–122.
- Muslikhah, R., Theresiawati, T., & Kamila, V. Z. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Dengan Pemanfaatan Qr Code Pada Sman 4 Cibinong. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 18(2), 104–112.
- Murdiani, D., & Muhamad, S. (2022). Perbandingan Metodologi Waterfall Dan Rad (Rapid Application Development) Dalam Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Teknik Informatika (JUTEKIN)*, 10(2), 95–104.
- Putri, E., & Matondang, N. H. (2023, December). Sistem Informasi Monitoring Ekspedisi Pengiriman Barang Berbasis Website Pada PT. Ridho Makmur Sentosa. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya* (Vol. 4, No. 2, pp. 426-438).
- Putro, D. P., Gunawan, I., & Suryani, P. E. (2022). Software Push Notification Disposisi Persuratan Berbasis Website Menggunakan Firebase Cloud Messaging. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(3), 370-381.
- Rahmah, F. H., & Theresiawati. (2022). Aplikasi Bank Sampah Berkah Melimpah Berbasis Website pada Kelurahan Nanggawer. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 18(2), 131–142.
- Saputro, B., Prasida, T. A. S., & Utami, B. S. (2024). Perancangan UI/UX Pada Rebranding Website Line Wisata Karimunjawa Sebagai Media Informasi Pariwisata Kepulauan Karimunjawa. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(2), 512-530.
- Setiawan, D. A., Husen, I. A., Yuliansyah, R., & Wasif, S. K. (2022). PENGARUH PROMOSI, KUALITAS PELAYANAN DAN NILAI PELANGGAN TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN GOJEK. *Jurnal Inovasi Penelitian (JIP)*, 2(9), 3131–3147.
- Setiawan, S., Prasetyo, C. P., & Saffaudin, M. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Laboratorium Komputer Berbasis Web (Studi Kasus: SMK Al Khoiriyah Baron Nganjuk). *TECNOSCIENZA*, 5(2), 197–212.
- Sommerville, I. (2003). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga.
- Umami, Z., & Ningrum, N. K. (2020). Pengujian Implementasi Rest Api Pada Website Sistem Pencarian Informasi Produk Fashion Di Shopee. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 3(2), 69-82.

- Vanesha, N. A., Rizky, R., & Purwanto, A. (2024). Comparison Between Usability and User Acceptance Testing on Educational Game Assessment. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*; Vol 13, No 2 (2024): JULY; 210-215 ; 2581-0588 ; 2301-7988.  
<https://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/sisfokom/article/view/2099>
- What are User Flows in User Experience (UX) Design? (2024, January). Careerfoundry.Com. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are-user-flows/>
- Widiastiwi, Y., Zaidiah, A., & Indriana, I. H. (2020). Pengujian Model Aplikasi User Interface E-Anjal Dengan Menggunakan Metode Black Box. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 16(2), 106–115.
- Wijaya, B. A., Putra, J., Dharshinni, N. P., Girsang, B. S. P., & Fawwaz, I. (2023). PEMOGRAMAN MOBILE DENGAN FLUTTER. UNPRI PRESS.
- Widyastuti, R., Arini Widiyastuti, A., & Wahyu Ramadhan, D. (2022). PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK DI SMK YASPEN JAKARTA. *Jurnal PROSISKO*, 9(2), 9–24.
- Wira, D., Putra, T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TEKNOIF*, 7(1), 32–39.
- Yulistina, S. R., Nurmala, T., Supriawan, R. M. A. T., Juni, S. H. I., & Saifudin, A. (2020). Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Pengujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 129–135.
- Yusufi, A. H. (2024) PERANCANGAN VIDEO GAME DENGAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE MENGGUNAKAN UNITY. Skripsi thesis, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.