

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*. Jakarta: APJII.
- Baijuri, A., Irmawati, I., Tresnawati, S., Permana, A. A., Ariati, N., Ekawati, N., Anggreini, N. L., & Ernawati, T. (2023). *Analisis Sistem Informasi*. CV. Gita Lentera.
- Bank Indonesia. (2019). *Peraturan Bank Indonesia No. 21/18/PADG/2019 tentang Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran*. Bank Indonesia.
- Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (2005). *The Unified Modeling Language User Guide* (2nd ed.). Addison-Wesley Professional.
- Chart.js Contributors. (2024). *Chart.js Documentation v4*. Diakses pada 25 Maret 2026, dari <https://www.chartjs.org/docs/latest/>
- Google Developers. (2024). *Firebase Documentation*. Diakses pada 15 Maret 2026, dari <https://firebase.google.com/docs>
- Groq Inc. (2024). *Groq API Reference*. Diakses pada 28 Maret 2026, dari <https://console.groq.com/docs>
- Hidayat, A., & Rahmawati, S. (2023). Pemanfaatan Firebase Realtime Database pada Aplikasi Antrian Bank. *Jurnal Sistem Informasi*, 18(2), 112-125.
- Lestari, M. (2024). Integrasi QRIS pada Aplikasi UMKM Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(3), 88-99.
- Mozilla Developer Network. (2024). *Progressive Web Apps*. Diakses pada 18 Maret 2026, dari https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Progressive_web_apps
- Newzoo. (2024). *Global Games Market Report 2024*. Newzoo BV.
- Pratama, A., & Setiawan, B. (2022). Sistem Informasi Reservasi Game Center Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Teknologi Informasi*, 12(1), 45-58.
- Pressman, R. S. (2014). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (8th ed.). McGraw-Hill Education.
- Royce, W. W. (1970). Managing the Development of Large Software Systems. *Proceedings of IEEE WESCON*, 26(8), 1-9.
- Russell, A. (2015). Progressive Web Apps: Escaping Tabs Without Losing Our Soul. *Infrequently Noted*. Diakses dari <https://infrequently.org/2015/06/progressive-apps-escaping-tabs-without-losing-our-soul/>
- Sommerville, I. (2016). *Software Engineering* (10th ed.). Pearson.
- Statista. (2024). *WhatsApp Users in Indonesia*. Diakses pada 20 Maret 2026, dari <https://www.statista.com/>
- Sulianta, F. (2022). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Feri Sulianta.

Susanto, R. (2024). Pengembangan Sistem Booking Warnet Berbasis Mobile dengan Flutter. *Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 6(1), 22-34.

Tailwind Labs. (2024). *Tailwind CSS Documentation*. Diakses pada 22 Maret 2026, dari <https://tailwindcss.com/docs>

Tirta, B. (2023). *Pemrograman Web Modern dengan JavaScript ES2022*. Informatika Bandung.

W3C. (2014). *HTML5 Recommendation*. World Wide Web Consortium. Diakses dari <https://www.w3.org/TR/html5/>

W3C. (2024). *Web Application Manifest*. World Wide Web Consortium. Diakses dari <https://www.w3.org/TR/appmanifest/>

Wijaya, D. (2023). Implementasi Progressive Web App pada Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia.