

DAFTAR PUSTAKA

Afiifah, K., Azzahra, Z. F., dan Anggoro, A. D. (2022). Analisis teknik Entity-Relationship Diagram dalam perancangan database: Sebuah literature review. *_INTECH (Informatika dan Teknologi)_*, 3(1), 8–11. <https://doi.org/10.54895/intech.v3i1.1261>

Aliyah, A., Hartono, N., dan Muin, A. A. (2025). Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) pada pengujian sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang. *_Switch: Jurnal Sains dan Teknologi Informasi_*, 3(2), 42–58. <https://doi.org/10.62951/switch.v3i1.330>

Jamaludin, J., dan Saepuloh, L. (2024). Tren riset twin digital smart campus. *_Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton_*, 10(2), 408–425. <https://doi.org/10.35326/pencerah.v10i2.5317>

Maulida, M., Zahro, F., Hakim, R., dan Akbar, M. S. (2025). Pengujian *black box testing* pada sistem website pemesanan online Toko Ayam Krispy. *_Jurnal Media Akademik (JMA)_*, 3(5). <https://doi.org/10.62281/v3i5.1908>

Muharam, Y., Anggara, M. B., dan Hanafi, T. J. (2023). Implementasi peta 3 dimensi menggunakan metode IMSDD (Interactive Multimedia System Design and Development) dan WebGL API berbasis web (Studi kasus di SMP Karya Pembangunan 2 Majalaya). *_COMPUTING: Jurnal Informatika_*, 10(1), 37–42. <https://doi.org/10.55222/computing.v10i01.1155>

PostgreSQL Global Development Group (2026a). *_PostgreSQL 18 documentation: Constraints_*. <https://www.postgresql.org/docs/18/ddl-constraints.html>

PostgreSQL Global Development Group (2026b). *_PostgreSQL 18 documentation: The SQL language_*. <https://www.postgresql.org/docs/current/sql.html>

Pricillia, T., dan Zulfachmi (2021). Perbandingan metode pengembangan perangkat lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *_Jurnal Bangkit Indonesia_*, 10(1), 6–12. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153>

Putra, I. G. W. W., Dharma, E. M., dan Permana, P. T. H. (2026). Implementasi relational database dengan Row-Level Security (RLS) pada sistem inventory menggunakan Supabase dan React Native Expo (Studi kasus Bengkel Sari Merta). *_JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)_*, 10(2), 2443–2448. <https://doi.org/10.36040/jati.v10i2.17551>

React (2026). *_Describing the UI_*. <https://react.dev/learn/describing-the-ui>

Supabase (2026). *_Data REST API_*. <https://supabase.com/docs/guides/api>

Taurusta, C., Asiddiq, A. M., Suprianto, S., dan Setiawan, H. (2024). Visualisasi gedung kampus 1 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo menggunakan augmented reality sebagai media informasi. *_Journal of Technology and System Information_*, 1(1), 55–70. <https://doi.org/10.47134/jtsi.v1i1.2146>

Unity Technologies (2026a). _Unity 6 Manual: Prefabs_.
<https://docs.unity3d.com/6000.0/Documentation/Manual/Prefabs.html>

Unity Technologies (2026b). _Unity 6 Manual: ProBuilder_.
<https://docs.unity3d.com/6000.0/Documentation/Manual/com.unity.probuilder.html>

Unity Technologies (2026c). _Unity 6 Manual: Materials_.
<https://docs.unity3d.com/6000.0/Documentation/Manual/Materials.html>

Unity Technologies (2026d). _Unity 6 Manual: Collider 2D component reference_.
<https://docs.unity3d.com/6000.0/Documentation/Manual/Collider2D.html>

UPNVJ. (2022). Lokasi Kampus UPN Veteran Jakarta.
<https://www.upnvj.ac.id/id/tentang-upn/lokasi-kampus.html>

UPNVJ. (2025b). Sejarah UPN Veteran Jakarta.
<https://www.upnvj.ac.id/id/tentang-upn/sejarah.html>

UPNVJ. (2025a). Kantin. <https://www.upnvj.ac.id/id/fasilitas/kantin.html>

UPNVJ. (2026). Rapat koordinasi Humas UPNVJ 2026: Fokus strategi komunikasi digital dan media sosial perguruan tinggi.
<https://www.upnvj.ac.id/id/berita/2026/02/rapat-koordinasi-humas-upnvj-2026-fokus-strategi-komunikasi-digital-dan-media-sosial-perguruan-tinggi.html>

Vercel (2026). _Vercel Functions_. <https://vercel.com/docs/functions>

Wayahdi, M. R., dan Ruziq, F. (2023). Pemodelan sistem penerimaan anggota baru dengan Unified Modeling Language (UML) (Studi kasus: Programmer Association of Battuta). *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 1514–1521.
<https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12870>