

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Muzdaffar Fauzan. (2024, Februari 15). *Ekonom: Kesiapan digital UMKM Indonesia berada di level pembelajar*. Antara.
- Aziz, R. A., Sansprayada, A., & Mariskhana, K. (2025). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Cuti Karyawan Pada PT SuMoIn dengan Menggunakan PHP dan MYSQL. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), 442–451. <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.14747>
- Bank Indonesia. (2022, Mei 31). *Go Digital Strategi Memperkuat UMKM*. Bank Indonesia.
- Dart Overview. (2026, Februari 2). Dart.
- Google Developers. (2025). *Flutter Documentation*. Google Developers.
- Hafitasari, I. A., Adzani, D. A., & Mafruhah, A. Y. (2022). Analisis Hubungan E-Commerce terhadap UMKM di Indonesia. *JDEP (Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan)*, 5(2), 95–105. <https://doi.org/10.33005/jdep.v5i2.401>
- Hartono, B. (t.t.). *Cara Mudah dan Cepat Belajar Pengembangan Sistem Informasi* (J. T. Santoso, Ed.). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Kamilla, A. C., Priyani, N., Pranatawijaya, V. H., & Sari, N. N. K. (2024). PENGEMBANGAN APLIKASI KASIR MOBILE YANG EFISIEN (STUDI KASUS: IMPLEMENTASI API GEMINI PADA FLUTTER). *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(4), 5966.
- Liya Setiawati, Edwin Karim, & Wiwit Pawitri. (2024). Pemanfaatan Platform Digital pada UMKM dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha : Pendekatan Netnografi. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi dan Manajemen Bisnis*, 4(3), 217–226. <https://doi.org/10.55606/jaemb.v4i3.7964>
- Lukman, Budiman, T., Kurniawan, E., & Hasibuan, D. R. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Proyek Pada PT ABC. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 3(2), 128–141. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i2.1137>
- Luthfi, A. H., & Arfiani, I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 24–36.
- Maghfiroh, F. M., Natalina, S. A., & Efendi, R. (2023). Transformasi Ekonomi Digital: Connection Integration E-Commerce Dan S-Commerce Dalam Upaya Perkembangan Ekonomi Berkelanjutan. *Proceedings of Islamic Economics, Business, and Philanthropy*, 2(1), 1–10. <https://jurnalfebi.iainkediri.ac.id/index.php/proceedings>

- Mahardika, F., Merani, S. G., & Suseno, A. T. (2023). Penerapan Metode Extreme Programming pada Perancangan UML Sistem Informasi Penggajian Karyawan. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(3), 204–217. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i3.313>
- Mahendra, G. S., & Asmarajaya, I. K. A. (2022). Evaluation Using Black Box Testing and System Usability Scale in the Kidung Sekar Madya Application. *Sinkron*, 7(4), 2292–2302. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i4.11755>
- Murani, N. A., Wahyuni, S., Pratiwi, R. A., Firdaus, T., & Wardianto. (2025). Analisis Penggunaan Visual Studio Code Sebagai Editor Pemrograman Terbaik Untuk Pemula Pada Mahasiswa Informatika Universitas Nurul Huda. *Jurnal Rekayasa Informatika (JRIT)*, 2(2), 1–10.
- Nanda, R. (2022). Perancangan Aplikasi Tuna Wicara Dan Tuna Rungu Dengan Metode Waterfall Berbasis Android. *JEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, 2(3), 131–141.
- Novianti, I. A., Purwanti, I., & Pratama, V. Y. (2024). DAMPAK JUAL BELI ONLINE TERHADAP PASAR TRADISIONAL (Studi Kasus Pasar Kedungwuni). *Jurnal Sahmiyya*, 3(1), 131–141.
- Nugraha, M., Sakinah, L., Setiawan, R. A., & Mulyani, H. (2024). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4179>
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PEMBELIAN HASIL TANI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3048>
- Sandria, Y. A., Nurhayoto, M. R. A., Ramadhani, L., Harefa, R. S., & Syahputra, A. (2022). Penerapan Algoritma Selection Sort untuk Melakukan Pengurutan Data dalam Bahasa Pemrograman PHP. *Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 190–194. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.187>
- Selly Silviawati, Eka Satria Wibawa, Nindi Anggi Wardani, Sri Wahyuning, & Ita Noviana. (2025). Peran E-Commerce dalam Transformasi Digital UMKM Indonesia: Sebuah Kajian Literatur. *JURNAL RISET MANAJEMEN DAN EKONOMI (JRIME)*, 3(4), 159–175. <https://doi.org/10.54066/jrime.v3i4.3551>
- Setiawan, I. (2022). Komparasi Kinerja Integrated Development Environment (IDE) Dalam Mengeksekusi Perintah Python. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 52–59. <https://doi.org/10.54259/satesi.v2i1.784>

- Setiawan, Y. (2023). DIGITALISASI UMKM MELALUI E-COMMERCE SEBAGAI PENINGKATAN PENDAPATAN NASIONAL. *Jurnal Manajemen*, 7(2), 76–83. <https://doi.org/10.54964/manajemen.v7i2.250>
- Surahmat, A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Pada Percetakan Cubit Art. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 81–86. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6064>
- Sutendi, E. (2025). *MODEL WATERFALL DALAM SDLC: KONSEP, KEUNGGULAN, DAN KELEMAHAN*".
- Syakur, M. A., Taufiq, R., Destriana, R., & Faridi. (2025). Rancang Bangun Aplikasi Surat Masuk dan Keluar Berbasis Mobile Android menggunakan Flutter dan Laravel. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, 6(1), 11–22. www.journal.peradaban.ac.id
- Tampubolon, K. (2023). Pelatihan Pengenalan Dasar Bahasa Dart Dalam Pemograman OOP. *ORAHUA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 24–29. <https://jurnal.faatuatua.com/index.php/ORAHUA>
- Wijaya, C., Jovito, F. R., Pranatawijaya, V. H., & Sari, N. N. K. (2024). PEMANFAATAN DART, FLUTTER, FIREBASE, DAN STRIPE DALAM MEMBANGUN APLIKASI MOBILE. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 4017–4025.
- Wulandari, K., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, 6(2), 445–451. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>
- Yohanes Meol, E., Nababan, D., Kelen, Y. P. K., Studi, P., Informasi, T., & Timor, U. (2024). Sistem Informasi Penjualan Ikan pada Kefamenanu Berbasis Android Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Krisnadana*, 3(2), 78–89. <https://ejournal.sidyanusa.org/index.php/jkdn>
- Zen, M., Irwan, Hafni, & Ananda, M. D. P. (2024). Implementasi dan Pengujian Menggunakan Metode BlackBox Testing Pada Sistem Informasi Tracer Study. *Bulletin of Computer Science Research*, 4(4), 327–340. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v4i4.359>