

DAFTAR PUSTAKA

- Antonio, H., & Safriadi, N. (2012). *Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Informatika (SI-ADIF)*. 4(2), 12–15.
- Antonius, H., Widjaja, E., Kalakota, S., & Kalakota, M. (2009). Implementasi E-Procurement pada Rumah Sakit. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 2009(Snati)*, 39–44.
- Febriani, O., & Putra, A. (2013). Sistem Informasi Monitoring Inventori Barang Pada Balai Riset Standardisasi Industri Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Darmajaya*, 13(1), 90–98.
- Handayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi KaHandayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>.
ILKOM Jurnal Ilmiah, 10(2), 182–189.
- Hartawan, M. S. (2017). Evaluasi Kepuasan User Interface Desain Aplikasi Android Menggunakan End User Computing Satisfaction (Eucs) Pada Aplikasi Android Sciencom Evaluation. *Incomtech*, 6(1), 1–7.
- Hasibuan, A. Z., Harahap, H., & Sarumaha, Z. (2018). Penerapan Teknologi RFID Untuk Pengendalian Ruang Kelas Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Teknologi Dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP)*, 1(1), 71–77.
<https://doi.org/10.34012/jutikomp.v1i1.326>
- Ilias, A., Yaso', M. R., Razak, M. Z. A., & Rahman, R. A. (2015). The Study of End-User Computing Satisfaction (EUCS) on Computerised Accounting System (CAS) Among Labuan F.T Private Companies. *Sustaining Competitiveness in a Liberalized Economy: The Role of Accounting*, 2(1), 12–35. <https://doi.org/10.5848/csp.1487.00001>
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1), 50–57.

- Kurniawan, T. Bayu, S. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan My.SQL. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Malabay. (2018). Model Rancangan Pembelajaran Aktif, Kreatif Dan Inovatif Dengan Pendekatan Unified Modeling Language. *Jurnal Ilmu Komputer Vol 15 No 1, 15*, 81–82.
- Nugraha, F. (2014). Analisa dan perancangan sistem informasi perpustakaan. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan ITP*, 3(1), 102–109.
- Nurdam, N. (2014). Sequence Diagram Sebagai Perkakas Perancangan Antarmuka Pemakai. *Jurnal ULTIMATICS*, 6(1), 21–25. <https://doi.org/10.31937/ti.v6i1.328>
- Panjaitan, A., Amren, H., Nasution, D., Khair, R., & Idris, I. (2020). Sistem Monitoring Evaluasi Dan Pelaporan Kegiatan Taruna Atkp Medan. *REMIK (Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer)*, 4(2), 82. <https://doi.org/10.33395/remik.v4i2.10561>
- Prasetya, B. A. (2019). Rancang Bangun Prototype Kendali Pintu Kantor Berbasis Rfid Dan Iot. *Tugas Akhir Thesis, University of Technology Yogyakarta*, 1–10.
- Rahayu Dewi, N. L. A. M., Hartati, R. S., & Divayana, Y. (2021). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Website pada Berlian Agency. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 147. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p17>
- Ritunga, I., Lestari, S. H., Santoso, J. L., Effendy, L. V., Charles, S., Tua, P., Lindarto, W. W., & Nurhadi, S. (2021). Penguatan Program Vaksinasi

Covid-19 Di Wilayah Puskesmas Made Surabaya Barat. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Penagbdian Nusantara*, 5(1), 45–52.

Ruslan Maulani, M., Julian, A., & Hakim, L. L. (2018). Rancang Bagun Aplikasi Absensi Perkuliahan Berbasis Clie-Server Menggunakan Teknologi RFID (Radio Frequency Identification). *Jurnal Teknik Informatika*, 10(3), 12–16.

Saputra, F. H. (2018). Sistem Absensi Menggunakan Teknologi RFID. Fakultas Teknik Universitas Indonesia. *Fakultas Teknik Universitas Indonesia*, 1–82.

Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 4(1), 70 halaman.

<http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/240>

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>