

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Marakas, G. M., & O'Brien, J. A. (2017). Pengantar Sistem Informasi. *Jakarta: Salemba Empat.*
- [2] Ahmadi, C., & Hermawan, D. (2013). E-business & e-commerce. *Yogyakarta: Andi.*
- [3] Pratama, I. P. A. E., & Eka, P. A. (2015). E-commerce, E-Business dan mobile commerce. *Bandung: Informatika Bandung.*
- [4] Shalahuddin, M., & Rosa, A. S. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) Edisi Revisi. *Bandung, Penerbit Informatika.*
- [5] Pressman Roger, S. (2002). Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi. *Yogyakarta, Andi.*
- [6] Kasmi, K., & Candra, A. N. (2017). PENERAPAN E-COMMERCE BERBASIS BUSINESS TO CONSUMERS UNTUK MENINGKATAN PENJUALAN PRODUK MAKANAN RINGAN KHAS PRINGSEWU. *Jurnal AKTUAL, 15(2), 109-116.*
- [7] Listianto, F., Fauzi, F., Irviani, R., & Kasmi, K. (2017). Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model), 8(2), 146-152.*
- [8] Putra, P., Jauhari, J., Susilo, P. P. L., & Meiriza, A. (2018). Pengembangan Sistem E-Commerce Penjualan Rumah Dengan Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Di Lokasi Palembang. *Jurnal Sistem Informasi, 10(1).*