

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati M.Ag. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. CV Al Qalam Media Lestari.
- Budhe, P. (2023). E-commerce With Auction – Web Application Using MERN Technology . SSGM Journal of Science and Engineering, 1(1), 136–141. <https://ssgmjournal.in/index.php/ssgm/article/view/48>
- Hidayat, R., Meidelfi, D., Wulandari, F., & Yulherniwati. (2020). Perancangan Sistem Informasi Poliklinik Politeknik Negeri Padang. *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV) Ke-6*, 6(1), 1073–1078.
- Hidayatullah, A. A., Safriadi, N., Pratama, E., Asrin, F. (2023). Sistem Informasi E-Marketplace Penyewaan Lapangan Futsal di Kota Singkawang Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO*, 6(2), 204-215. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v6i2.207>
- Maulana, M.A., Haryoko, Santoso, B., Lukman (2022). Penerapan Teknologi Stack MERN pada Aplikasi Service Manajemen Bengkel Berbasis Web. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(3). <http://dx.doi.org/10.30865/mib.v6i3.4147>
- Mehra M., Kumar M., Maurya A., Sharma C., Shanu. (2021). MERN Stack Web Development. *Annals of the Romanian Society for Cell Biology*, 25(6), 11756–11761. <https://www.annalsofscb.ro/index.php/journal/article/view/7719>
- Mustofa, D., Nurfaizal, Y., Innolda, D., & Al Azhar, N. (2021). Pelatihan Penggunaan Market Place sebagai Media Pemasaran Online di Paguyuban Tanaman Hias Desa Ciberem untuk Memperluas Pemasaran di Era Pandemi. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 45–49. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i1.230>
- Nielsen, J. (2000). Why You Only Need to Test with 5 Users. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nugraha, A., Gunawan, R. D., & Ariany, F. (2023). Perancangan Sistem Marketplace Penyedia Jasa Pangkas Rambut Berbasis Website Menggunakan Mern Stack. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 75-84. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.20>
- Nugraha, A., & Octavia, A. (2016). Sistem Informasi Penjualan Kaos Berbasis Web Pada Distro Sickness Berbasis ECommerce. *Sniptek*, 294–297. <https://doi.org/10.1016/j.carbon.2006.06.004>
- Septiani, A. P., Junardi, W., Amaliah, A., Bachtiar, A., Mahendra, J. I., & Muttaqin, M. I. (2020). Sistem Informasi Desa Siaga Pangan Menghadapi Covid19 berbasis Web Service. *Jurnal Sistem Cerdas*, 3(3), 231–240. <https://doi.org/10.37396/jsc.v3i3.63>
- Solahudin M. A., Nuryana, I. K. D. (2021) Rancang Bangun Sistem Informasi Staycation Berbasis Web Dengan Implementasi Teknologi Mern Stack. *Jurnal Manajemen Informatika*, 6(11), 951–952., pp. 1-12, 2021.

- Sonata, F., Sari, V. W. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika Jurnal Komunikasi Media dan Informatika* 8(1):22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- Perry, W. E. (2006). *Effective Methods For Software Testing 3rd Edition*. Wiley Publishing.
- Pressman, R. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Jurnal Informa Politeknik Indonusa Surakarta ISSN, 4(1).
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach Seventh Edition* (7th ed.). McGraw-Hill. <https://doi.org/10.1145/336512.336521>
- Rakuten Insight (2022). Pet Market in Asia. <https://insight.rakuten.com/pet-market-in-asia/>. Diakses pada 7 Desember 2023
- Ridwan, M., Fitri, I., & Benrahman, B. (2021). Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall. *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 5(2), 173–184. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i2.209>
- Roger, S. Pressman, Ph. D. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7: Buku 1*. In *Teknoif* (Vol. 2, Issue 1).
- Syarif, M., & Pratama, E. B. (2021). Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing dan Permodelan Diagram UML pada Aplikasi Veterinary Services yang Dikembangkan dengan Model Waterfall. *JTIC (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, 5(2), 253–258. <https://doi.org/10.59697/jtik.v5i2.551>
- Turban, E., (2015), *Electronic Commerce: A Managerial and Social Networks Perspective*. 8th Ed. Springer Cham
- Wati, R., Jeprianto, J., Sudewi, S., & Maselena, A. (2024). Perancangan Aplikasi Sistem Penjualan Top-Up Game Online Berbasis Website Memanfaatkan Fitur Mern Fullstack Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sains dan Teknologi (TEKNIKA)*, 18(1), 93-104. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10614469>