

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldisa, T, R., & Abdullah, M, A. (2022). Penerapan Agile Development Methodology dalam Buku dengan Fitur Kategori dan Pencarian. *Building of Informatics, Technology, and Science (BITS)*, 3(4), 547-553. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i4.1434>
- Hanif, Z, A., Abadi, T, M. (2023). Analisis Kelayakan Bisnis Usaha Bercukur Barbershop di Binagriya Pekalongan. *BISMA: Business and Management Journal*, 1(2), 55-59. <https://doi.org/10.59966/bisma.v1i02.174>
- Hidayat, F., Riono, S, B., Kristiana, A., Mulyani, I, D. (2023). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Inovasi Produk terhadap Kepuasan Pelanggan untuk Meningkatkan Loyalitas Pelanggan. *JECMER: Journal of Economic, Management and Entrepreneurship Research*, 1(3), 214-231.
- Ramadhina, N., Gunaka, F, J., Pratama, M, F., Raihan, L, A., Mufti, A, A., Meranti. (2023). Dinamika Perubahan dalam Komunikasi Manusia di Era Teknologi Artificial Intelligence. *Jurnal Communicator Sphere*, 3(2), 114-123. <https://doi.org/10.55397/cps.v3i2.57>
- Roihan, A., Sunarya, P, A., Rafika, A, S. (2020). Pemanfaatan Machine learning dalam Berbagai Bidang. *IJCIT: Indonesian Journal on Computer and Information Technology*, 5(1), 75-82. <https://doi.org/10.31294/ijcit.v5i1.7951>
- Saputri, S, A., Berliana, I., Nasrida, M, F. (2023). PERAN MARKETPLACE DALAM MENINGKATKAN DAYA SAING UMKM DI INDONESIA. *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 3(1), 69-75. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v3i1.2199>
- Sibagariang, S., Hsibuan, A, F., Aqilah, K, A., K., Siahaan, E. N. (2020). CROSS-PLATFORM MOBILE MENGGUNAKAN FRAMEWORK IONIC. *Jurnal Mahajana Informasi*, 5(1), 79-84. <https://doi.org/10.51544/jurnalmi.v5i1.1219>

- Solechan, A., Putra, T, W, A., Hartono, B. (2023). Transformasi Digital Pada UMKM Dalam Meningkatkan Daya Saing Pasar. *JURNAL INFORMATIKA UPGRIS*, 9(1), 7-12. <https://doi.org/10.26877/jiu.v9i1.15096>
- Widodo, Y, P, A. (2015). Barbershop Surabaya: Bukan sekedar bisnis, tapi kenyamanan pelanggan. Artikel Internet: <https://www.antaraneews.com/berita/481952/industri-tata-rambut-indonesia-lebih-dari-rp1-triliun>. Diakses pada 25 Juni 2024 Pukul 13.30 WIB.
- Wiwesa, N, R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17-31. Available at: <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- Yuniar, N. (2015). Industri Tata Rambut Indonesia Lebih Dari Rp 1 Triliun. Artikel Internet: <https://www.antaraneews.com/berita/481952/industri-tata-rambut-indonesia-lebih-dari-rp1-triliun>. Diakses pada 25 Juni 2024 Pukul 13.20 WIB.