

## DAFTAR PUSAKA

- Anggraini<sup>1</sup>, Y., Pasha, D., Damayanti, & Setiawan<sup>4</sup>, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB . *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 9.
- Analisis Pola Transaksi Pelanggan. (2021). *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 8.
- Anisah, S. (2022). IMPLEMENTASI METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENTPADA PENGEMBANGAN APLIKASI INVENTORY BARANG. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)* , 9.
- Armandal<sup>1</sup>, T., & Putra<sup>2</sup>, A. D. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE. *JATIKA*, 8.
- Farhan<sup>1</sup>, M., & Triyono<sup>2</sup>, G. (2022). *E-commerce* Untuk Meningkatkan Hasil Penjualan Pada Cisadane Thrift. *SENAFTI*, 8.
- Ferio, G., Intan, R., & Rostianingsih, S. (2020). Sistem Rekomendasi Mata Kuliah Pilihan Menggunakan Metode User Based Collaborative Filtering Berbasis Algoritma Adjusted Cosine Similarity. *Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra*, 7.
- Fernaldy<sup>1</sup>, F. A., Rizky<sup>2</sup>, M., & Arifviando<sup>3</sup>, F. (2021). PERANCANGAN PEMBUATAN APLIKASI E-COMMERCE . *Design of E-commerce Thrift Desktop Based Application*, 11.
- Fitryani<sup>1</sup>, & Nanda<sup>2</sup>, A. S. (22002). IMPLIKASI ELEKTRONIK WORD OF MOUTH DALAM MEMBANGUN TREND . *STEKOM*.
- 1Fitryani, & Nanda, 2. S. (2022). THRIFT SHOPING TRENDS IN BUILDING WORD OF MOUTH AND. *JURNAL EKONOMI*, 10.
- Khalaf<sup>1</sup>, R., & Diana<sup>2</sup>, A. (2022). Perancangan Sistem *E-commerce* Dengan Menggunakan Business Model . *SENAFTI*, 10.
- Mohammad Arya Rosyd Sikumbang 1 , Roni Habibi 2 dan, Syafrial Fachri Pane. (2020). Sistem Informasi Absensi Pegawai Menggunakan Metode RAD

- dan Metode LBS Pada Koordinat Absensi. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6.
- Nugraha, A. H. (2022). APLIKASI PENJUALAN *HOODIE & CREWNECK* PADA TOKO *THRIFT*. *JURNAL JUKIM*, 5.
- Nurhani, F., & Samsudin. (2022). Implementasi Algoritma Collaborative Filtering pada. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 15.
- Safira, A. P., Resmadi2, I., & Soedewi, S. (2020). PERANCANGAN DESAIN APLIKASI *E-COMMERCE THRIFT SHOP* . *e-Proceeding of Art & Design* , 20.
- Saputra, A. C., Handika, C., & P. P., I. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI BIMBINGAN KONSELING . *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI*, 12.
- Suyanto1, & Andri2. (2020). IMPLEMENTASI *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI PELAPORAN KERUSAKAN JALAN. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9.