

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Carolina and A. Rusman, “Penerapan Extreme Programming Pada Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus Toko ST Jaya),” *INOVTEK Polbeng - Seri Inform.*, vol. 4, no. 2, p. 157, 2019, doi: 10.35314/isi.v4i2.1043.
- [2] F. Fransiska and N. Nurhatisyah, “Sistem Informasi Penjualan Rumah Berbasis Smartphone Android Pada Pt. Bumimas Putraperkasa,” *Zo. Komput. Progr. ...*, vol. 9, no. Agustus, 2019, [Online]. Available: <http://ejurnal.univbatam.ac.id/index.php/komputer/article/view/478%0Ahttp://ejurnal.univbatam.ac.id/index.php/komputer/article/view/478/402>
- [3] N. Azis and A. M. Rizki, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Rumah Berbasis Android,” *J. Inf. Syst.*, vol. I, no. November, pp. 54–60, 2021.
- [4] O. Ilham, G. Friansyah, and I. Azwan, “Perancangan Aplikasi Penjualan Sepeda Motor Yamaha Pada Dealer Asli Motor Tanjung Balai Karimun Berbasis Mobile Programming Dengan J2Me,” *J. TIKAR*, vol. 1, no. 2, p. 160, 2020.
- [5] T. Gumelar, R. Astuti, and A. T. Sunarni, “Sistem Penjualan Online Dengan Metode Extreme Programming,” *J. Telemat.*, vol. 9, no. 2, pp. 87–90, 2017.
- [6] M. Yanis, S. Salahuddin, and K. Khadafi, “Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Lokasi Penjualan Tanah Menggunakan Metode Haversine,” *J. Artif. Intell. Softw. Eng.*, vol. 1, no. 1, p. 10, 2021, doi: 10.30811/jaise.v1i1.2214.
- [7] A. M. Robani, S. Hadi, O. Nurdiawan, G. Dwilestari, and N. Suarna, “Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan di Mokascirebon.Com,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, p. 205, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3629.
- [8] T. Hidayat and Nurjayadi, “Aplikasi Mobile Android untuk Pemasaran Perumahan Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality pada PT.Alifa Citra Mulia,” *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–54, 2015, [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-amik->

riau.ac.id/index.php/satin/article/view/12

- [9] M. A. Puspa, C. Y. Gobel, and H. W. Kamase, “Aplikasi Mobile E-Commerce Property Isi Rumah Pada Cv. Total Design Di Kota Gorontalo,” *JSAI (Journal Sci. Appl. Informatics)*, vol. 4, no. 3, pp. 272–279, 2021, doi: 10.36085/jsai.v4i3.1967.
- [10] H. Nugraha, “Pembangunan Aplikasi Penjualan Mobil Bekasi Pada Shoowroom Mobil,” *J. Teknol. Pint.*, vol. 3, no. 9, pp. 1–27, 2023, [Online]. Available:
<http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/504>
- [11] A. S. Putri, A. Eviyanti, and H. Hindarto, “Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Toko Suryamart Menggunakan Framework Flutter,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 3, pp. 257–265, 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i3.851.
- [12] M. Farhan, F. Rahman, K. Darussalam, R. C. Saphira, and F. Purwani, “19699-Article Text-56991-1-10-20240424,” *Just IT J. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 14, no. 2, pp. 128–132, 2024.
- [13] L. S. Darmono and M. Huda, “Properti adalah harta berupa tanah dan bangunan serta sarana dan prasarana yang merupakan bagian tak terpisahkan dari tanah dan/atau bangunan,” *Jurnal Humaniora dan Sosial (JHS)*, Universitas Narotama Surabaya, vol. 5, no. 2, pp. 112–119, 2023.
- [14] H. WIJAYA, “Membangun Platform E-commerce ESERRA Berbasis Flutter,” *Sains Manaj.*, vol. 10, no. 1, pp. 24–33, 2024, doi: 10.30656/sm.v10i1.9230.
- [15] L. S. Nurhidayati, “Kepastian Hukum Terhadap Hak Atas Pendaftaran Tanah dan Hak Kepemilikan atas Tanah yang Telah Didaftarkan,” *Jurnal Mimbar Ilmu Hukum*, vol. 7, no. 1, pp. 33–42, 2021. [Online]. Available: <https://journal.uai.ac.id/index.php/JMIH/article/view/768>
- [16] A. Hondro, “Studi Kebutuhan dan Permintaan Rumah di Kota Tomohon,” *Jurnal Fraktal*, vol. 7, no. 2, pp. 74–83, 2022.