

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. T. Utomo and H. Mustafidah, “Penentuan Spesifikasi Komputer Berdasarkan Kebutuhan Pemakai Dan Harga Menggunakan Basis Data Fuzzy,” *Juita*, vol. 1, pp. 28–36, 2016.
- [2] S. Wahyuni and A. Akhriana, “Sistem Penunjang Pemilihan Komputer Rakitan Menggunakan Metode AHP Dan Agglomerative Clustering Pada Toko Elextra Komputer Makassar,” *Pros. Semin. Ilm. Sist. Inf. Dan Teknol. Inf.*, vol. VIII, no. 1, pp. 181–191, 2019.
- [3] R. H. Kiswanto, “Spesifikasi Komputer Rakitan Berdasarkan Kebutuhan dan Anggaran Menggunakan Algoritma Backtracking,” *J. Eksplora Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–12, 2020, doi: 10.30864/eksplora.v10i1.358.
- [4] G. Nurcahyadi, “Ekonomi Kreatif Terus Tumbuh, Peluang Desainer Grafis Makin Besar,” <https://mediaindonesia.com/>, 2019. <https://mediaindonesia.com/ekonomi/235819/ekonomi-kreatif-terus-tumbuh-peluang-desainer-grafis-makin-besar> (accessed Mar. 02, 2023).
- [5] W. Kurniasih, “Desain Grafis: Pengertian, Jenis, dan Tugasnya,” <https://www.gramedia.com/>, 2022. <https://www.gramedia.com/best-seller/desain-grafis/> (accessed Mar. 02, 2023).
- [6] P. B. Siti Nurannisaa, Mustaji, B. S. Bachri, and F. D. Patricia, “Exploring Digital Native Characteristic to Create Learning Instruction for Learning Computer Graphic Design,” *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, no. 20, pp. 145–159, 2020, doi: 10.3991/ijet.v15i20.14311.
- [7] S. R. Handayani and B. Noranita, “Penerapan Metode Promethee Dalam Menentukan Prioritas Penerima Kredit,” *J. Masy. Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 1–9, 2018, doi: 10.14710/jmasif.9.2.31485.
- [8] M. A. Muslim and N. A. Retno, “Implementasi Cloud Computing Menggunakan Metode Pengembangan Sistem Agile,” *Sci. J. Informatics*, vol. 1, no. 1, pp. 29–37, 2015, doi: 10.15294/sji.v1i1.3639.
- [9] N. Tjandra, Y. Widiyanto, and Darmanto, “Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK) 2021 Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Kustomisasi Perakitan Komputer Pada Toko Rakitkuy Menggunakan

- Metode AHP-Topsis,” *Konf. Nas. Ilmu Komput. 2021*, pp. 347–353, 2021.
- [10] Z. Arifin and S. Maharani, “PERANGKAT LUNAK BANTU PEMILIHAN KOMPUTER MENGGUNAKAN METODE PROMETHEE,” vol. 1, no. 2, pp. 71–76, 2016.
- [11] S. Wahyuni and S. Riyadi, “Teknologi Tepat Guna UMKM Kotim Simulasi Harga Komputer Rakitan Menggunakan Sistem Pendukung Keputusan,” vol. 1, no. 4, pp. 358–366, 2020.
- [12] M. D. S. Lubis, H. F. R. U. A. D. B. Sinaga, E. M. Anggraini, and F. S. Saragih, “Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software CorelDraw,” *Jtik*, vol. 4, no. 2, pp. 89–99, 2020.
- [13] Mediaindonesia.com, “Pengertian Desain Grafis, Kategorinya, dan Desainer Grafis,” *Mediaindonesia.com*, 2022. <https://mediaindonesia.com/teknologi/524146/pengertian-desain-grafis-kategorinya-dan-desainer-grafis> (accessed Apr. 29, 2023).
- [14] D. Rachmatin and K. Sawitri, “Perbandingan antara metode agglomeratif, metode divisif dan metode k-means dalam analisis kluster,” *Semin. Nas. Mat. UNPAR*, vol. 1, pp. 9–17, 2019, [Online]. Available: <http://eprints.itenas.ac.id/157/>
- [15] H. Thamrin, O. Fajarianto, and A. Ahmad, “Pelatihan Pemrograman C++ Dan Html Di Smk Avicena,” *Abdimas Awang Long*, vol. 4, no. 1, pp. 51–60, 2021, doi: 10.56301/awal.v4i1.125.
- [16] K. Azizah, “Pengertian HTML Lengkap dengan Fungsi dan Sejarah Kemunculannya,” *merdeka.com*, 2021. <https://www.merdeka.com/trending/pengertian-html-lengkap-dengan-fungsi-dan-sejarah-kemunculannya-kl.html> (accessed Apr. 30, 2023).
- [17] R. Riyanti, Ulinuha Latifa, and Yuliarman Saragih, “Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP,” *J. Ilm. Core IT Community Res. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 1, pp. 20–29, 2020.
- [18] R. Hermiati, Asnawati, and I. Kanedi, “PEMBUATAN E-COMMERCE PADA RAJA KOMPUTER MENGGUNAKAN BAHASA,” vol. 17, no. 1, pp. 54–66, 2021.

- [19] A. Hidayat, A. Yani, Rusidi, and Saadulloh, "JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya," *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 03, no. 2, pp. 37–44, 2022.
- [20] N. A. Ramdhan and D. A. Nufriana, "Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Oline Berbasis WEB," *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 1, no. 02, pp. 1–12, 2019, doi: 10.46772/intech.v1i02.75.
- [21] Y. Syafitri, "Pemodelan Perangkat Lunak Berbasis UML Untuk Pengembangan Sistem Pemasaran Akbar Entertainment Natar Lampung Selatan," *Cendikia*, vol. 12, no. 1, pp. 31–39, 2016.
- [22] Ismai, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 2, pp. 45–48, 2018.
- [23] O. Y. Saygili, "Relational Database Management System (RDBMS)," *Introd. to Priv. Cloud using Oracle Exadata Oracle Database*, pp. 5–8, 2020, doi: 10.1201/9780429020902-2.
- [24] D. B. Srisulistiowati and A. Noe, "Sistem Pemilihan Personal Komputer (PC) Pada Sekolah Dasar Dengan Metode Analytical Hierarchy Process dan Multifactor Evaluation Process," vol. 4, no. 2, pp. 144–153, 2020.
- [25] R. H. Laluma, B. Sugiarto, A. Santriyana, A. G. Azwar, N. Nurwathi, and G. Gunawan, "Klasifikasi Perbedaan Daging Sapi Dan Daging Babi Dengan Metode Convolutional Neural Network Berbasis Web," *Infotronik J. Teknol. Inf. dan Elektron.*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.32897/infotronik.2021.6.1.603.