

## DAFTAR PUSTAKA

- Codepath. Tanpa tahun. *Consuming APIs with Retrofit*. <https://guides.codepath.com/android/Consuming-APIs-with-Retrofit>. (diakses pada 16 Juni 2020).
- Codepolitan. 2016. Mengenal dan Memulai Pemrograman Java. <https://www.codepolitan.com/mengenal-dan-memulai-pemrograman-java-belajar-java>. (diakses pada 16 Juni 2020).
- Codepolitan. 2019. Mengenal *Restful Web Services*. <https://www.codepolitan.com/mengenal-restful-web-services>. (diakses pada 16 Juni 2020).
- Firebase. 2020. *Cloud Firestore*. <https://firebase.google.com/docs/firestore>. (diakses pada 18 Juni 2020).
- Firebase. *Firebase Authentication*. 2020. <https://firebase.google.com/docs/auth?hl=id>. (diakses pada 18 Juni 2020).
- Google Developers. Tanpa tahun. Mengenal Android Studio. <https://developer.android.com/studio/intro>. (diakses pada 16 Juni 2020).
- Helmalia dan Afrinawati. 2018. Pengaruh *E-commerce* terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha Mikro Kecil dan Menengah Kota Padang. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, 3(2).
- Irmawati, Dewi. 2011. Pemanfaatan *E-commerce* dalam Dunia Bisnis. *Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis*, 6, 95-112.
- Irwanto, D., 2004, Perancangan *Object Oriented Software* dengan UML, Yogyakarta: ANDI
- Jogiyanto, 2005, Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- JSON. Tanpa tahun. *Introducing JSON*. <https://www.json.org/json-en.html>. (diakses pada 16 Juni 2020).
- Kominfo. 2017. Kemenkop UKM: 3,79 Juta UMKM Sudah Go Online. [https://kominfo.go.id/content/detail/11526/kemenkop-ukm-379-juta-umkm-sudah-go-online/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/11526/kemenkop-ukm-379-juta-umkm-sudah-go-online/0/sorotan_media). (diakses pada 14 Juni 2020).

- Laudon, K. C. dan Laudon, J. P. 2014. *Management Information Systems: Managing the digital firm*. Upper Saddle River. N.J: Pearson Prentice Hall.
- Lucidchart, Inc. UML *Activity Diagram Tutorial*, [https://www.lucidchart.com /pages/uml-activity-diagram](https://www.lucidchart.com/pages/uml-activity-diagram). (diakses pada 19 Juni 2020).
- Lucidchart, Inc. UML *Use Case Diagram Tutorial*, [https://www.lucidchart.com /pages/uml-use-case-diagram](https://www.lucidchart.com/pages/uml-use-case-diagram). (diakses pada 19 Juni 2020).
- Muahradian Ahmad, 2017. Mengenal *Acitivity* dan Siklus Hidupnya, <https://www.petanikode.com/android-activity/>. (diakses pada 15 Juni 2020).
- Nasution, Ridoan Saleh. 2019. Aplikasi *Marketplace* Bahan Bangunan Berbasis Android (Studi Kasus:Toko Bangunan Bali). Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, 2(5).183-191.
- Nixon Robin. 2014. *Learning PHP, MySQL & JavaScript: With JQuery, CSS & HTML5*. O'Reilly Media Inc.
- Nugroho, Bagastyo Adhi. 2013. Sistem Informasi *E-Marketplace* Barang Bekas Khusus Daerah Yogyakarta. Yogyakarta:Universitas Gadjah Mada.
- Setiawan, Yahya. 2017. Sistem Informasi *Marketplace* Desain Berbasis Web. Yogyakarta:Universitas Gadjah Mada.
- SOCS Binus. 2017. *Activity* dan *Fragment* di Android Studio. <https://socs.binus.ac.id/2017/09/26/activity-dan-fragment-di-android-studio/>. (diakses pada 15 Juni 2020).