

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R. (2021). Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 79–86. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673>
- Akmal, N. K., & Dasaprawira, M. N. (2022). Rancang bangun Application Programming Interface (API) menggunakan gaya arsitektur GraphQL untuk pembuatan sistem informasi pendataan anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) studi kasus UKM Starlabs. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 5(1), 37–40. <https://doi.org/10.24176/sitech.v5i1.7937>
- Alan Dennis, Barbara Haley Wixox, R. M. R. (2012). *System Analysis & Design*.
- Andriana, M. (2020). *User Acceptance Test*. <https://sis.binus.ac.id/2020/10/28/user-acceptance-test/>
- Aprianto, B., & Aprilia, R. (2016). *24 Jam Menguasai Laravel*. 0, 1–23.
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Wulandari, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terafan Dan Informasi*, 1(1), 19–25. <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- As-sya'bani, J. A. (2017). *Jejak Karbon*. <https://www.biru.or.id/2017/02/16/3262/jejak-karbon.html>
- Belshaw, D. A. J. (2011). *What is 'digital literacy'?* Durham University.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Developers, A. (2024a). *Meet Android Studio*. Google For Developers. <https://developer.android.com/studio/intro>
- Developers, A. (2024b). *Ringkasan Kotlin*. Google For Developers. <https://developer.android.com/kotlin/overview?hl=id>
- E.Mann, M. (2024). *greenhouse gas*. Britannica. <https://www.britannica.com/science/greenhouse-gas>
- Faaizah, N. (2023). *Apa Itu Jejak Karbon? Berikut Pengertian, Penyebab, dan Contohnya*. DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6937590/apa-itu-jejak-karbon-berikut-pengertian-penyebab-dan-contohnya>
- Firdaus, F. (2019). Jejak Karbon Sektor Energi D.I.Yogyakarta dan Rekomendasi Jumlah Pohon yang Harus Ditanam untuk Reduksi Emisi Gas CO₂. *AJIE-Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 04(January), 1.
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Informatika*, 6(1), 69–76. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i1.5373>

- gupta, divyanshu. (2024). *Software Development Life Cycle (SDLC)*. Geeksforgeeks. <https://www.geeksforgeeks.org/software-development-life-cycle-sdlc/>
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i1.266>
- Hendini, A. (2016). DIAGRAM: A Grammar for Dialogues. *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, IV. <https://doi.org/10.1145/358315.358387>
- Irian, & Yusuf Yudhistira. (2021). Implementasi Application Programming Interface (API) Kawal Corona Sebagai Media Informasi Pandemi Covid-19 Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban*, 2(1), 22–29.
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1), 50–57.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Khawas, C., & Shah, P. (2018). Application of Firebase in Android App Development-A Study. *International Journal of Computer Applications*, 179(46), 49–53. <https://doi.org/10.5120/ijca2018917200>
- Kholifah, S. B. N., & Nurmiati, S. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Make-Up Artist (Mua) Berbasis Web. *Jurnal Rekayasa Nformasi*, 11(2), 146–152.
- Kristina. (2021). *Apa Itu Emisi Karbon? Kenali Penyebab, Dampak, dan Cara Mengurangnya*. DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5796741/apa-itu-emisi-karbon-kenali-penyebab-dampak-dan-cara-mengurangnya>
- Leiva, A. (2018). *Kotlin For Android Developers*. LearnPub.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Muri, M. F. A., Utomo, H. S., & Sayyidati, R. (2019). Search Engine Get Application Programming Interface. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 88–97. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.175>
- Oluwagbemi, O., & Asmuni, H. (2015). Automatic generation of test cases from activity diagrams for UML based testing (UBT). *Jurnal Teknologi*, 77(13), 37–48. <https://doi.org/10.11113/jt.v77.6358>
- Payara, G. R., & Tanone, R. (2018). Penerapan Firebase Realtime Database Pada Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android. *Jurnal Teknik*

- Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(4), 397–406.
<https://journal.maranatha.edu/index.php/jutisi/article/view/1476>
- PBB. (2024). *Apa Itu Perubahan Iklim?* Indonesia.Un.Org.
<https://indonesia.un.org/id/172909-apa-itu-perubahan-iklim>
- Postman. (2024). *What is Postman?* Postman.
<https://www.postman.com/product/what-is-postman/>
- Pratama, D. A. (2023). *Low-Fidelity vs High-Fidelity Prototyping*. Dicoding.
[https://www.dicoding.com/blog/low-fidelity-vs-high-fidelity-prototyping/#:~:text=High Fidelity \(Hi-Fi\) Prototype,-Sumber%3ADribbble&text=Dalam%20desain%20UX%20\(User%20Experience,atau%20antarmuka%20yang%20akan%20dikembangkan.](https://www.dicoding.com/blog/low-fidelity-vs-high-fidelity-prototyping/#:~:text=High Fidelity (Hi-Fi) Prototype,-Sumber%3ADribbble&text=Dalam%20desain%20UX%20(User%20Experience,atau%20antarmuka%20yang%20akan%20dikembangkan.)
- Pressman, R. S. (2015). *Software Engineering A Practitioner's Approach*.
- Prihatmaji, Y. P., Fauzy, A., Rais, S., & Firdaus, F. (2016). Analisis Carbon Footprint Gedung Perpustakaan Pusat, Rektorat, Dan Lab. Mipa Uii Berbasis Vegetasi Eksisting Sebagai Pereduksi Emisi Gas Rumah Kaca. *AJIE-Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 01(02), 2477–3824.
- Putra, A. P., Andriyanto, F., Karisman, K., Harti, T. D. M., & Sari, W. P. (2020). Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing. *Jurnal Bina Komputer*, 2(1), 74–78. <https://doi.org/10.33557/binakomputer.v2i1.757>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sanad, E. A. W. (2019). Pemanfaatan Realtime Database di Platform Firebase Pada Aplikasi E-Tourism Kabupaten Nabire. *Jurnal Penelitian Enjiniring*, 22(1), 20–26. <https://doi.org/10.25042/jpe.052018.04>
- Santhyamia, S., Isna Al Mubarak, M., & Nurzahra, V. Y. (2020). Introduction and early measurement of carbon footprint concepts to respond the challenge of SDGs-Goal 13.pdf. *Journal Of Community Service and Empowerment*, 1, 102–107.
- Sari, A. S., & Hidayat, R. (2022). Designing website vaccine booking system using golang programming language and framework react JS. *Journal of Information System, Informatics and Computing Issue Period*, 6(1), 22–39. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v6i1.760>
- Science.nasa. (2024). *What is the greenhouse effect?* Nasa.
<https://science.nasa.gov/climate-change/faq/what-is-the-greenhouse-effect/>
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 3(01), 452–464. <https://doi.org/10.61344/magenta.v3i01.45>
- Sewiko, R. (2016). *Analisis Jejak Karbon di Kawasan Wisata Pesisir dan Laut (Studi Kasus Kawasan Wisata Pangandaran, Jawa Barat)*. 1–82.

- Sharma, I. (2021). *Agile Vs Waterfall: Which is Best for You?* TatvaSoft. <https://www.tatvasoft.com/outsourcing/2021/03/agile-vs-waterfall.html>
- Simanullang, H. G., Silalahi, A. P., & Manalu, D. R. (2021). Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Menggunakan Framework Codeigniter dan Application Programming Interface. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 12(1), 67–73. <https://doi.org/10.31937/si.v12i1.1803>
- Siswanto, E. (2023). *Belajar Laravel* (Z. Dianta, Indra Ava; Huda, Haris Ihsanil; Mustafa (ed.)). YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK.
- Suabdinegara, I. K., Ayu Putri, G. A., & Raharja, I. M. S. (2021). Reengineering Proses Bisnis Toko Oleh-Oleh Menggunakan Enterprise Resource Planning Odoo 13 dengan User Acceptance Test sebagai Metode Pengujian Sistem. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(4), 1488. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i4.3271>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukarno, B. B. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Fisika: Pemanasan Global Fisika XI*. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN.
- UNESCO. (2024). *What you need to know about literacy*. <https://www.unesco.org/en/literacy/need-know>
- University IT, S. (2024). *User Acceptance Testing*. <https://uit.stanford.edu/pmo/UAT>