

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, D. *dkk.* (2025) "IMPLEMENTASI PENGUJIAN BLACKBOX MENGGUNAKAN AUTOMATION," 9(3), hal. 4278–4285.
- Aprila, M.A. dan Imbar, R.V. (2025) "Penggunaan Black-Box Testing dalam Integration Testing Sistem Pembayaran PaDi UMKM," 7, hal. 86–93.
- Ariyana, R.Y. *dkk.* (2023) "Penerapan Uji Fungsionalitas Menggunakan Black Box Testing pada Game Motif Batik Khas Yogyakarta di kalangan masyarakat saat ini . Batik sendiri merupakan salah satu dari sekian banyak Nations Educational , Scientific and Cultural Organization) sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non-bendawi dengan sebutan Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity pada tahun 2009 . Dengan pengakuan ini tentunya membuat Indonesia semakin bangga akan budaya batik , sehingga pada tanggal 2 Oktober di peringati sebagai Hari Batik Nasional hal ini dilakukan untuk menghargai dan indentitas budaya Indonesia (Taufiqoh , Nurdevi , & Khotimah , 2018). kain tekstil printing bermotif batik (Widhi , 2019). Batik sendiri merupakan sejenis kain berhias motif yang di buat menggunakan lilin batik (hot wax) sebagai bahan perintang membentuk motif pada kain (Salma , 2019). Seiring dengan perkembangan zaman , batik," 2(1), hal. 33–43. Tersedia pada: <https://doi.org/10.55123/jumintal.v2i1.2371>.
- Jtik, J. *dkk.* (2024) "Rancang Bangun Tracking Pengiriman Berbasis Website Menggunakan Metode Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall," 8(2).
- Made, N. *dkk.* (2021) "Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen," 2(3).
- Nabila, N.P. *dkk.* (2024) "Selain menjadi mitra kerja sama , organisasi masyarakat dan pemerintah baik lulusan lembaga pendidikan baru (Fuadi , 2021). Hadiah yang diberikan kepada institusi meningkatkan kualitas lulusan (Noor & Islamiya , 2023). Hal ini disebabkan karena banyak selama kelas . Misalnya melalui pelaksanaan tes , pemberian pekerjaan rumah , dan lebih mudah untuk dikembangkan (Santoso , 2022 : 524). Penyampaian soft skill dikaitkan," 2(3), hal. 50–58.
- Pangestu, A.P. *dkk.* (2024) "UJI KUALITAS PERANGKAT LUNAK APLIKASI MOBILE SMART DESA BERDASARKAN DROMHEY MODEL MENGGUNAKAN," 8(3), hal. 4110–4117.
- Salim, M. (2021) "PENINGKATAN PENDAPATAN PADA BISNIS AHMAD DROPSHIPPER," hal. 1–40.
- Sianturi, R.A. *dkk.* (2021) "PERANCANGAN PENGUJIAN FUNGSIONAL DAN NON FUNGSIONAL APLIKASI," 9(2), hal. 133–141. Tersedia pada:

<https://doi.org/10.35508/jicon.v9i2.4706>.

Utami, F.P., Zahra, H. dan Ainul, M. (2024) “Implementasi Black Box Testing Pada Game Ular Untuk Mendeteksi Bug,” hal. 76–87