

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kurniyanti, V., & Murdiani, D. (2022). Perbandingan Model Waterfall Dengan Prototype Pada Pengembangan System Informasi Berbasis Website. *Jurnal Syntax Fusion*, 2(08), 669–675. <https://doi.org/10.54543/fusion.v2i08.210>
- Alex, S. 2012. Sukses Mengolah Sampah Organik Menjadi Pupuk Organik. Pustaka Baru Press.Yogyakarta
- Aryanto, & Melvi. (2020). Pemanfaatan Metode Wavelet Pada Robot Sepakbola 76 Berbasis Machine Learning Google Tensorflow. *Journal of Energy and Electrical Engineering*, 1(2), 2–5. <https://doi.org/10.37058/jeee.v1i2.1552>
- Balaji, S. (2012). *WATEERFALLVs V-MODEL Vs AGILE : A COMPARATIVE STUDY ON SDLC*. 2(1), 26–30.
- Bolung, M., & Tampangela, H. R. K. (2017). Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak. *Jurnal ELTIKOM*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v1i1.1>
- Firmansya, R., Nurhadi, & Mulyadi. (2019). Perancangan Aplikasi SIG Lokasi Bank Sampah Di Kota Jambi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, 1(4), 250.
- FITRIANINGSIH, R. I. A. (2018). *Sistem Informasi Pengelolaan Bank Sampah Berbasis Web Responsif*. 2(1), 28–33. [https://eprints.umk.ac.id/9775/%0Ahttps://eprints.umk.ac.id/9775/1/HALAMAN DEPAN.pdf](https://eprints.umk.ac.id/9775/%0Ahttps://eprints.umk.ac.id/9775/1/HALAMAN%20DEPAN.pdf)
- Gifary, S., & Kurnia N, I. (2015). INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN PERILAKU KOMUNIKASI (Studi Pada Pengguna Smartphone di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Sosioteknologi*, 14(2), 170–178. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2015.14.2.7>
- Ginting, A. S., Brata, A. H., & Brata, K. C. (2019). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Pengelolaan Sampah Daur Ulang Dengan Menggunakan Ibm Cognitive Service Dan Youtube Api Berbasis Android. *Jurnal ...*, 3(3). [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=911985&val=10384&title=Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Pengelolaan Sampah Daur Ulang Dengan Menggunakan IBM Cognitive Service Dan Youtube Api Berbasis Android](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=911985&val=10384&title=Pengembangan%20Aplikasi%20Pembelajaran%20Pengelolaan%20Sampah%20Daur%20Ulang%20Dengan%20Menggunakan%20IBM%20Cognitive%20Service%20Dan%20Youtube%20Api%20Berbasis%20Android)
- Hu, J., & Zhang, B. (2021). Application Research of Automatic Garbage Sorting Based on TensorFlow and OpenCV. *Journal of Physics: Conference Series*, 1883(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1883/1/012169>
- Ichsan, P. A. (2020). *Enviromental Supplement Book of Recycling: Suplemen Pendidikan Lingkungan Berbasis HOTS*. Malang: Media Nusa Creative.
- Jaya, Putra. 2013. “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Bonus Karyawan Menggunakan Metode Weighted Product (WP) (Studi kasus di PT. Gunung Sari Medan)”. *Pelita Informatika Budi darma*, vol. V, No. 2.
- Katalon Studio, “Introduction to API Testing | Katalon Docs.” https://docs.katalon.com/katalonstudio/docs/introduction_api_testing.ht

ml (accessed Feb. 28, 2021)

- 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>
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurnia, I., & Firmansyah, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>
- Kurniawan, F., & Fajrin, A. A. (2022). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Jenis Sampah Berbasis Android. *Jurnal Comasie*.
- Latif, A. 2015. Implementasi Kriptografi Menggunakan Metode Advanced Encryption Standar (AES) Untuk Pengamanan Data Teks. *Jurnal Ilmiah Mustek Anim*. 4(2): 163 – 172.
- Marliani, N. (2015). Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Sampah Anorganik) Sebagai Bentuk Implementasi dari Pendidikan Lingkungan Hidup. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(2), 124–132. <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i2.146>
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F. & Rahmadi, H., 2015. Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Volume I.
- Nurfita, R. D., & Ariyanto, G. (2018). Implementasi Deep Learning berbasis Tensorflow untuk Pengenalan Sidik Jari. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 18(1), 22–27. <https://doi.org/10.23917/emitor.v18i01.6236>
- Pindoyono, P. & N. (2003). *Pengujian Functionality Dan Performance Sistem Inforamasi Berbasis Web Menggunakan Framework*. 20.
- Pricillia, T., & Zulfachmi. (2021). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 10(1), 6–12. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153>
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61. <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Purwati, N. (2021). Aplikasi Sampling (Sampah Lingkungan) Pengrajin Sampah Berbasis Web Menggunakan Metode RAD (Rapid Application Development). *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 9(1), 78–86. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v9i1.10316>
- Puteri, M. P., & Effendi, H. (2018). Implementasi Metode RAD Pada Website Service Guide “Tour Waterfall South Sumatera.” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(2), 130–136. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i2.570>
- Rosa A.S. dan M. Shalahuddin. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika. Bandung.
- Sanubari, T., Prianto, C., & Riza, N. (2020). Odol (one desa one product unggulan online) penerapan metode Naive Bayes pada pengembangan aplikasi e-commerce menggunakan Codeigniter. *Kreatif*

- Simarmata, J. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Andi.
- SkillPlus. (2021). Device, Menggunakan TensorFlow Lite Untuk Mobile. Skillplus.Web.Id. <https://skillplus.web.id/menggunakan-tensorflow-liteuntuk-mobile-device/>
- Sommerville, I. (2011). Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak). Erlangga.
- Suryati, Teti, 2009. Bijak & Cerdas Mengelola Sampah. Jakarta Selatan: PT Agromedia Pustaka
- Thesing, T., Feldmann, C., & Burchardt, M. (2021). Agile versus Waterfall Project Management: Decision model for selecting the appropriate approach to a project. *Procedia Computer Science*, 181, 746–756. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.227>
- Turban, E. 2012. Electronic Commerce 2012 Global Edition (7th ed.). USA: Pearson Higher Ed USA.
- Wang, H.-Y., Liao, C., & Yang, L.-H. (2013). What Affects Mobile Application Use? The Roles of Consumption Values. *International Journal of Marketing Studies*, 5(2), 11–22. <https://doi.org/10.5539/ijms.v5n2p11>