

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F., Sutabri, T., Bina, U., & Palembang, D. (2024). *Implementasi Metode Task Based Language Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Bahasa Inggris Berbasis Android*. 4, 13–27. <https://doi.org/10.62951/router.v2i4.269>
- Al-Rabaiah, H. A., & Medina-Medina, N. (2021). Agile beeswax: Mobile app development process and empirical study in real environment. *Sustainability (Switzerland)*, 13(4), 1–34. <https://doi.org/10.3390/su13041909>
- Aliman, W. (2021). Perancangan Perangkat Lunak Untuk Menggambarkan Diagram Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(6), 3092–3098. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6.1404>
- Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 135–143. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.594>
- Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Inayah Ainina Mawardi. (2024). Implementasi Metode Mobile D pada E-Posyandu berbasis Android sebagai Alat Literasi dalam Mencegah Stunting Anak Usia Dini. *Tematik*, 11(1), 110–115. <https://doi.org/10.38204/tematik.v11i1.1886>
- Ayu Binangkit, C. A., Voutama, A., & Heryana, N. (2023). Pemanfaatan Uml (Unified Modeling Language) Dalam Perencanaan Sistem Pengelolaan Sewa Alat Musik Berbasis Website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1429–1436. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6858>
- Chaniago, E., Lubis, A., & Ani, N. (2023). Penyuluhan menciptakan lingkungan hidup yang bersih dan sehat di Desa Bakaran Batu Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Derma Pengabdian Dosen Perguruan Tinggi (Jurnal DEPUTI)*, 3(1), 153–156. <https://doi.org/10.54123/deputi.v3i1.234>
- Erni Sri Wahyuni. (2021). Analisis Cara Kerja CRUD dengan Menggunakan Android Studio. *Analisis Cara Kerja CRUD Dengan Menggunakan Android Studio*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.31219/osf.io/5cyve>
- Fauzi, M., Teddyyana, A., & Enda, D. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile Tanggap Bencana Di Kab. Bengkalis Menggunakan Framework Flutter. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 3(1), 27–36.

<https://doi.org/10.31849/zn.v3i1.5856>

- Hady, E. L., Haryono, K., & Rahayu, N. W. (2020). User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah). *Jurnal Ilmiah Multimedia Dan Komunikasi*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.56873/jimk.v5i1.64>
- Hafsari, R., Aribé, E., & Maulana, N. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Dan Penjualan Pada Perusahaan Pt.Inhutani V. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 10(2), 109–116. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v10i2.7001>
- Hani'ah, M., Kurniawan, Y., & Rozi, I. F. (2021). livE (onLine – java Exercise) java programming language learning system for lab and online test. *Matrix : Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.31940/matrix.v11i1.2335>
- Harto Wibowo, S., & Wahyu, S. (2023). APLIKASI MOBILE PEMBUKTIAN KUNJUNGAN MEDICAL REPRESENTATIVE DI PT.GUARDIAN PHARMATAMA MENGGUNAKAN METODE MOBILE DEVELOPMENT Sidik. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(1), 446–466. <https://doi.org/10.36312/jcm.v4i1.1362>
- Hatidah, & Agung Indriansyah. (2022). Pengaruh Kinerja Pegawai Terhadap Kualitas Pelayanan Di Cv Mitra Celular Palembang. *Jurnal Manajemen Dan Ekonomi Kreatif*, 1(1), 179–189. <https://doi.org/10.59024/jumek.v1i1.39>
- Hendri, H., Hasiholan Manurung, J. W., Ferian, R. A., Hanaatmoko, W. F., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Masjid Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(2), 107. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.4694>
- Herdiansah, A., Nurnaningsih, D., & Rusdianto, H. (2022). Pemanfaatan Flutter Pada Pengembangan Aplikasi Mobile Ebisnis Penyediaan Bahan Baku Bisnis Katering. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 291–303. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.1937>
- Hikmah, N., Suradika, A., & Ahmad Gunadi, R. A. (2021). Metode Agile Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Berbagi Pengetahuan (Knowledge Sharing) (Studi Kasus: Sdn Cipulir 03 Kebayoran Lama, Jakarta. *Instruksional*, 3(1), 30–39. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.30->

- Hustia, A. (2020). Pengaruh Motivasi Kerja, Lingkungan Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Perusahaan WFO Masa Pandemi. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10(1), 81–91. <https://doi.org/10.32502/jimn.v10i1.2929>
- Ilham, A. A., Azmi, A., Ramadhani, A. R., Abeda Falah, D. F., & Saifudin, A. (2021). Pengujian Sistem Informasi Parkir PT KISP Berbasis Desktop dengan Metode Black-Box. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(1), 96–101. <https://doi.org/10.32493/informatika.v6i1.8547>
- Ismunandar, Setiawan, D., & Yulianti, W. (2022). Aplikasi Joged (Jamoe Gendong) Berbasis Mobile Dengan Pendekatan UCD. *JEKIN - Jurnal Teknik Informatika*, 2(2), 58–67. <https://doi.org/10.58794/jekin.v2i2.130>
- Kanaf, Y. R., Foeh, J. E. H. J., & Manafe, H. A. (2023). Pengaruh Kesehatan Keselamatan Kerja (K3), Kompetensi dan Lingkungan Kerja terhadap Kinerja Tenaga Kerja Melalui Kepuasan Kerja sebagai Variabel Mediasi (Kajian Studi Literatur Manajemen Sumber Daya Manusia). *Jurnal Ilmu Terapan*, 4(6), 886–897. <https://doi.org/10.31933/jimt.v4i6.1651>
- Kurnia, F., & Nurainun, N. (2022). Rancang Bangun Sistem Absensi Di Upt Pengawasan Mutu Dan Keamanan Pangan. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 8(2), 169–179. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v8i2.18108>
- Kurnia, Y., & Aditya, G. (2022). Online Learning Service Application Design Using Flutter and Laravel Framework. *Bit-Tech*, 4(3), 109–115. <https://doi.org/10.32877/bt.v4i3.423>
- Listiyan, E., & Subhiyakto, E. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus Di Cv. Aqualux Duspha Abadi Kudus Jawa Tengah. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 74–82. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v1i1.4272>
- Mousaei, M., & Javdani Gandomani, T. (2020). Overview of Advantages, Challenges, and Adaptation of Agile Methods in Mobile Development. *Journal of Software Engineering & Intelligent System*, 5(1), 45–54. www.jseis.org
- Muh Yusril Hidayat, Muhammad Yahya, & Fathahillah. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Layanan Surat Berbasis Web. *Information Technology Education Journal*, 2(3), 25–32. <https://doi.org/10.59562/intec.v2i3.387>

- Muhammad Sandi Aurora Putra, K., & Nasrul Halim D, R. . (2024). Rekayasa Sistem Smart Warehouse Menggunakan Mobile Android Terintegrasi Dengan Teknologi Qrcode Dan Barcode. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2666–2672. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7712>
- Nurhidayat, M. A., R, A. Y., De Fitrah, F. A., Suratman, F. Y., & Istiqomah. (2023). Perancangan Website Berbasis Aplikasi Dengan Fitur Notifikasi Whatsapp Untuk Sistem Deteksi Jatuh. *Tetrika*, 08(02), 1–7. <https://doi.org/10.25124/tektrika.v8i2.6535>
- Paksi, A. B., Hafidhoh, N., & Bimonugroho, S. K. (2023). Perbandingan Model Pengembangan Perangkat Lunak Untuk Proyek Tugas Akhir Program Vokasi. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 14(1), 70–79. <https://doi.org/10.14710/jmasif.14.1.52752>
- Pangestuti, N. A. (2020). Pengaruh Lingkungan Kerja Fisik dan Non Fisik Serta Stress Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pabrik Suka Rasa Bakery. *Jurnal Manajemen*, 10(2), 79–85. <https://doi.org/10.26460/jm.v10i2.1407>
- Permatasari, I., Adhania, F., Putri, S. A., & Nursari, S. R. C. (2023). Pengujian Black Box Menggunakan Metode Analisis Nilai Batas pada Aplikasi DANA. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 373–387. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i2.8289>
- Pratama, S. B., Suharto, M. E. F., & Saputro, W. E. (2023). Aplikasi Covid19 Monitoring berbasis Android menggunakan Android Studio dengan Bahasa Pemrograman Kotlin. *Sains Data Jurnal Studi Matematika Dan Teknologi*, 1(1), 9–20. <https://doi.org/10.52620/sainsdata.v1i1.5>
- 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>
- Rahayu, P., Rahmi, N., & Wicaksana, W. (2023). Analisis Perbandingan Metode Mobile-D Dan Prototype Pada Pembangunan Aplikasi E-Book Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 12(2), 124–131. <https://doi.org/10.21456/vol12iss2pp124-131>
- Rasmussen, C. R., Andrade-Arenas, L., & Lengua, M. A. C. (2023). Proposal of a Mobile Application: Notification of Certificates of Judicial Deposits. *International Journal of Engineering Trends and Technology*, 71(5), 106–114. <https://doi.org/10.14445/22315381/IJETT-V71I5P210>

- Rohmanu, A., & Sulfiati, P. A. (2023). Penerapan Metode Mobile-D Dalam Pengembangan Sistem Penjualan Pada Toko Oppa Foods Menggunakan Android Studio. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 11(01), 103–115. <https://doi.org/10.35959/jik.v11i01.396>
- Sandhi, B. H., & Purnama, I. (2024). Rancang Bangun Aplikasi TPS Berbasis Android. *Jurnal Gemilang Informatika (GIT)*, 2(1), 7–13. <https://doi.org/10.58369/git.v2i1.165>
- Santoso, H., Widodo, W., & Rizky, M. A. (2023). Sistem Monitoring Skripsi Berbasis Progressive Web Application Dengan Push Notification. *Jurnal Informatika Komputer, Bisnis Dan Manajemen*, 20(1), 32–41. <https://doi.org/10.61805/fahma.v20i1.42>
- Setiyani, L., & Setiawan, B. (2021). Analisis Dan Design Manajemen Control Produksi Menggunakan Business Process Improvement Dan Unified Modelling Language (STUDI KASUS: PT. MULTISTRADA). *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(1), 27–37. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1.94>
- Siva, F., Assegaf, S. M. U., Pahlevi, S. A., & Yaqin, M. A. (2023). Survei Metode-Metode Software Development Life Cycle dengan Metode Systematic Literature Review. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 5(2), 36–52. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v5i2.447>
- Subagio, Y. U., & Kelen, Y. P. K. (2023). SISTEM INFORMASI PENGAJUAN CUTI PEGAWAI BERBASIS ANDROID PADA ANDROID-BASED EMPLOYEE LEAVE APPLICATION INFORMATION SYSTEM AT THE MINISTRY OF RELIGION , NORTH CENTRAL TIMOR DISTRICT. 2(2), 81–88. <https://doi.org/10.31884/random.v2i2.53>
- Taufiqurrahman, Simon, J., & Jaffisa, T. (2024). Pengaruh Kualitas Karyawan Terhadap Kinerja Pelayanan Publik Pada Perusahaan Daerah Air Minum Tirtanadi (PDAM Tirtanadi) Cabang Tuasan Kota Medan. *Jurnal Publik Reform*, 11(1), 22–31. <https://doi.org/10.46576/jpr.v11i1.4940>
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>
- Valerian Romero, A., Kusnadi, K., & Fahrudin, R. (2024). Membangun Marketplace Untuk Penjualan Produk Kreatif Mahasiswa Berbasis Mobile

Menggunakan Metode Fdd. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3400–3405. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.7278>

Vicky Karina, Silvy Sondari Gadzali, I. B. (2020). Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Hade Dinamis Sejahtera. *The World of Business Administration Journal (WBAJ)*, 2(1), 89–102. <https://doi.org/10.37950/wbaj.v2i1.916>

Zewdie Ayezabu, A. (2022). Supabase vs Firebase: Evaluation of performance and development of Progressive Web Apps. *Metropolia*, 1–58.

Indriyanto, J. (2022). APLIKASI DATABASE DI ANDROID STUDIO MENGGUNAKAN DATABASE DI INTERNET. Sokaraja: Penerbit NEM.

Putra, Y. W. (2023). Pengantar Aplikasi Mobile. Sukabumi: Haura Utama.