

## DAFTAR PUSTAKA

Hakim, A. R., Harefa, K., & Widodo, B. J. S.-J. T. I. d. K. (2019). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN FLUTTER DI POLITEKNIK. *14*(3), 27-32.

Pusparini, E. S., Najoran, M. E., & Najoran, X. B. J. J. T. E. d. K. (2017). Sistem Informasi Akademik Berbasis *Mobile Web* menggunakan Pendekatan Metodologi RAD (Studi Kasus: Universitas Sam ratulangi). *6*(4), 182-193.

Sarbini, R. N., Yuliana, D. E., & WK, D. A. J. J. D. (2018). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS *ANDROID*. *15*.

Christian, L., Ellen, E., Ratih, R., & Yulia, Y. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan dan Piutang dengan Metode Object Oriented Analysis And Design dan Unified Modelling Language pada Perusahaan Distributor*. Paper presented at the Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF).

Maryati, K., & Suryawati, J. (2001). *Sosiologi: Jilid 3*: ESIS.

Hidayat, Dudi; Rianto, Yan; Hutabarat, Lambue; Halomoan, UB; Fatony, Achmad; Surya, Tri; Pariyaman, Pariyo; Prasetyas, Vetty Rina dan Agusalim. 2003 *Studi Adopsi TIK oleh IKM dalam Proyek TATP: Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Keberhasilan Adopsi TIK oleh IKM*.

Chen, Shih-Chih. 2011. *Understanding The Effects of Technology Readiness, Satisfaction and Electronic Wordof-Mouth on Loyalty in 3C Products*. *Australian Journal of Business and Management Research*, Volume 1, Nomor 3.

Nana dan Ahmad. 2001. *Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.*

Firman, F. and S. J. I. J. o. E. S. Rahayu (2020). "Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19." **2**(2): 81-89.

Syakti, F. J. J. B. K. (2019). "METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK BERBASIS *MOBILE*: A *REVIEW*." **1**(2): 82-89.

Tarigan, R. J. *Analisis Perbandingan Brand Equity Sistem Operasi Android dengan Sistem Operasi iOS pada Smartphone (Studi Kasus pada Anggota Forum Kaskus Bagian Handphone & Tablet Subforum Android dan iOS)* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Nugraha, A. K., Satoto, K. I., & Kridalukmana, R. (2014). *Perancangan Permainan Gelembung Huruf (Tokoh Wayang) Berbasis Sistem Operasi IOS Menggunakan Gamesalad* (Doctoral dissertation, Diponegoro University).