

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansah, I., & Ahmad, F. (2021). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KOPI Berbasis Object oriented Programming (OOP)*. (A. Kamsyach, Ed.). Bandung: CV CENDEKIA PRESS.
- Ardiansah, I., Yohari, A., & Rahmah, D. M. (2022). *ANALISIS DAN PERANCANG SISTEM INFORMASI KETERSEDIAAN PISANG LOKAL BERBASIS WEB*. (Adriyani Kamsyach, Ed.). Bandung: CV. CENDEKIA PRESS.
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 8(3), 272. doi:10.26418/justin.v8i3.40273
- Daulay, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Cheez Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 420–425. doi:10.31004/jrpp.v3i2.1533
- Ermanovida, Syarifuddin, Putri, A. U., Mahriani, R., & Budiarto, G. (2021). *Strategi Implementasi Kebijakan Kuliah Daring Masa Pandemi Covid-19 dengan Menerapkan Teknologi Digital Dlam Proses Pembelajaran PKN di Universitas Sriwijaya*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Herman, D. A., & Kho, A. (2021). Pengembangan E-marketplace In-game Currency Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Extreme Programming. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(3), 583–602. doi:10.28932/jutisi.v7i3.3945
- Jarti, W. L. P. N. (2022). *RANCANG BANGUN MANAJEMEN AKUNTANSI BERBASIS WEB MOBILE*. (N. Jarti, Ed.). Batam: CV.Batam.
- Kamilah, F., & Ratnasari, A. (2020). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Posyandu Berbasis Web (Studi Kasus : Posyandu Mandala 2). *Jurnal Sistem Informasi Dan E-Business*, 2(4), 479–495. Retrieved from <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2928752&val=25863&title=ANALYSIS AND DESIGN OF WEB-BASED POSYANDU INFORMATION SYSTEM CASE STUDY POSYANDU MANDALA 2>
- Muzaki, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Tingkat 3 Berbasis Budaya Lokal Malang. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(02), 1–9. doi:10.46772/semantika.v2i02.379

Putra. (2019). PENGERTIAN ANDROID: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi. Retrieved 4 May 2023, from <https://salamadian.com/pengertian-android/>

Raharjo, B. (2021). *Pemrograman Android dengan Flutter*. Bandung: Informatika Bandung.

Safaat, N., & Novendra, R. D. (2021). *Membangun Aplikasi dengan Android Flutter*. Bandung: Informatika Bandung.

Suwondo, A., Mansur, A. W., & Mardinawati. (2023). Penerapan Extreme Programming Dalam Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan Kuliah Jurusan Akuntansi Polines. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(1), 1–7. doi:10.51903/jtikp.v14i1.341

