

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa perangkat lunak berorientasi objek dengan metode USDP*. Penerbit Andi.
- Safaat, H. (2011). Nazruddin. *ANDROID, Pemograman Aplikasi Mobile Smart phone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung. Penerbit Informatika.
- Hidayat, A. (2010). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning (M-Learning) Menggunakan Teknologi Web Mobile. *Journal of Informatics Engineering and Communication*, 1(1), 13-20.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep sistem informasi*. Deepublish.
- Suryantara, I. G. N., Kom, S., & Kom, M. (2017). *Merancang Aplikasi dengan Metodologi Extreme Programming*. Elex Media Komputindo.
- Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (1999). *The unified modeling language reference manual (Vol. 2)*. Reading: Addison-Wesley.
- Kurniawan, T. B., Khalid, N. K., Ibrahim, Z., Khalid, M., & Middendorf, M. (2008, April). An ant colony system for DNA sequence design based on thermodynamics. In *Proceedings of the Fourth IASTED International Conference on Advances in Computer Science and Technology* (pp. 144-149). ACTA Press.
- Setiawan, R. (2018). RANCANG BANGUN ALAT PERAGA SEDERHANA SISTEM TURBIN PELTON DENGAN MENGAPLIKASIKAN CAD/CAM DAN 3D PRINTING
- Yuliano, T. (2007). Pengenalan Php. *IlmuKomputer.com*.
- Widodo, P. P. (2011). Menggunakan Uml. *Bandung: Informatika*.
- Supardi, Y. (2007). *Sistem Penjualan Service/part Kendaraan Dengan Vb 6 & Mysql*. Elex Media Komputindo.
- Al Fatta, H. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk keunggulan bersaing perusahaan dan organisasi modern*. Penerbit Andi

Ependi, U., & Widayati, Q. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Kamus Istilah Akuntansi Pada Smartphone Dengan Metode Extreme Programming