

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, F. (2018). *Pemrograman berorientasi objek menggunakan java*. Bandung: Informatika Bandung.
- Cosmas, Joni, & Fergyanto. (n.d.). Vol 3 no.2 (20017), 3(2).
- Ejiyi, C. J., Deng, J., Ejiyi, T. U., Salako, A. A., Ejiyi, M. B., & Anomihe, C. G. (2021). Design and Development of Android Application for Educational Institutes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1769(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1769/1/012066>
- Eko, A. (2019). *Membangun aplikasi android web dan web service*. Bandung: Informatika Bandung.
- Febrianto, K., & Ikbali, I. (2020). Penerapan Speech Recognition Pada Permainan Edukasi “Tahfidzul Qur’an Zaman Now” Berbasis Android. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 9(1), 17–24. <https://doi.org/10.34010/komputa.v9i1.3721>
- Firly, N. (2018). *create your own android application*. Jakarta: PT Elax Media Komputindo.
- Hadiprakoso, R. B. (2021a). *pemrograman berorientasi objek: teori dan implementasi dengan java*. Indonesia: RBH. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=o_kdEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA26&dq=sintaks+dasar+bahasa+pemrograman+java&ots=Okq-W5fFrY&sig=30heURw9UjA6RkICRcTINmXdsjU&redir_esc=y#v=onepage&q=sintaks dasar bahasa pemrograman java&f=false
- Hadiprakoso, R. B. (2021b). *pemrograman berorientasi objek: teori dan implementasi dengan java*. Indonesia: RBH.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Kusbandono, W., & Purwadi, P. K. (2016). Pengaruh Adanya Kipas yang Mengalirkan Udara Melintasi Kondensor terhadap COP dan Efisiensi Mesin Pendingin Showcase. Retrieved from [//journal.itny.ac.id/index.php/ReTII/article/view/472](http://journal.itny.ac.id/index.php/ReTII/article/view/472)
- Maharani, M. A. (2018a). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi dengan CODEIGNITER dan LARAVEL*. Yogyakarta: LOKO MEDIA.

- Maharani, M. A. (2018b). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Dengan CODEIGNITER dan LARAVEL*. Lokomedia.
- Mahardika, A., Sari, Y. A., & Dewi, C. (2018). Sistem Temu Kembali Citra Lubang Jalan Aspal Berdasarkan Tingkat Kerusakan Menggunakan Ekstraksi Fitur Gray Level Co-occurrence Matrix. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(10), 3811–3821.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65.
<https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Mirmanto, S. (2018). Unjuk kerja kotak pendingin termoelektrik dengan variasi laju aliran massa air pendingin, 0.
- Muljanto, M. A. (2020). Pencatatan dan Pembukuan Via Aplikasi Akuntansi UMKM di Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 6(1), 40–43.
<https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v6i1.6926>
- Mulyati, S., & Wardono. (2019). Kreativitas Matematis Siswa Pada Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Berbasis Android Studio. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 788–797.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN), 1(3), 31–36.
- Mustika, Rampengan, C. G., Sanjaya, R., & Sofyan. (2015). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Citec Journal*, 2(4), 277–291.
- Pang, X., Forrest, C. B., Lê-Scherban, F., & Masino, A. J. (2021). Prediction of early childhood obesity with machine learning and electronic health record data. *International Journal of Medical Informatics*, 150(March).
<https://doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2021.104454>
- Putra, R. B. D., Budi, E. S., & Kadafi, A. R. (2020). Perbandingan Antara SQLite, Room, dan RBDLiTe Dalam Pembuatan Basis Data pada Aplikasi Android. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(3), 376.
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i3.2161>
- Rosa A.S - M. Shalahuddin. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*.
- Saepudin, A., Rahayu, W., & Kencanawaty, G. (2020). Perancangan Aplikasi Pencatatan Data Kerusakan Produksi PT Haeng Nam Berbasis Web. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(01), 24–31.

<https://doi.org/10.30998/jrami.v1i01.156>

- Saputra, N., & Putri, A. D. (2020). Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Android.
- Septanto, H., & Dirgantara, H. B. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak Tk. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 99–109.
- Shoenbill, K., Song, Y., Craven, M., Johnson, H., Smith, M., & Mendonca, E. A. (2020). Identifying patterns and predictors of lifestyle modification in electronic health record documentation using statistical and machine learning methods. *Preventive Medicine*, 136(February), 106061. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2020.106061>
- Siddik, M., & Nasution, A. (2018). Perancangan Aplikasi Push Notification Berbasis Android. *Jurteks*, 4(2), 149–154. <https://doi.org/10.33330/jurteks.v4i2.56>
- Sidik, B. (2020). *Aplikasi database dengan SQLite dan PHP 7*. Bandung: Informatika Bandung.
- Soewito, B., Gunawan, F. E., & Rusli, I. P. (2019). The use of android smart phones as a tool for absences. *Procedia Computer Science*, 157, 238–246. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.08.163>
- Susilo, M. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98–105. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>
- Sutrisno, J., & Karnadi, V. (2021). APLIKASI PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA LAGU BERBASIS ANDROID, 06, 31–41.
- Yudho, ardhi. (2019). *yuk berbisnis dengan laravel dan android*. Jakarta: PT Elax Media Komputindo.