

DAFTAR PUSTAKA

- Adrial, R. (2018). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Wisata Kuliner Kota Batam Berbasis *Android*, (1), 139–144.
- Arif, Sukuryadi, & Fatimaturrahmi. (2017). Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar Di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Smp Negeri 1 Praya Barat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(2), 108–116.
- Eko, A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penawaran dan Pencarian Kerja Paruh Waktu (Part Time) Berbasis Lokasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 2(8), 2548–2964. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Gulo, M. J., & Simanjuntak, P. (2021). Analisis Penerapan Metode Devops Pada Aplikasi Restoran Berbasis *Android*. *Jurnal Comasie*, 4(3), 77–86.
- Gultom, M. S., & Simanjuntak, P. (2021). Penerapan Augmented Reality Pada Produk Kemasan. *Comasie*, 04(02), 97–106.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform *Android*. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Maisaroh, S. (2019). Sistem Informasi Lowongan Kerja Kota Tangerang Berbasis *Android* dan Web Service. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 112–117.
- Maulana, G. G. (2019). Perancangan Aplikasi “Partima” Untuk Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis *Android*. *Ensiklopedia of Journal*, 1(3), 72–79. Retrieved from <http://jurnal.ensiklopediaku.org>
- Nugraha, H. (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis *Android* Yang Terintegrasi Pada Google Maps. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 2015(2015), 18–25.
- Pasaribu, R. (2017). Perancangan Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Waterfall. *Seminar Nasional Teknologi Informatika, “The Future of Computer Vision,”* 75–80.
- Salma, L. (2014). Perancangan Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Web. *Matics*, 6(2), 95–100. <https://doi.org/10.18860/mat.v6i2.2603>
- Simanjuntak, P., & Alfisyahri, S. (2020). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Latin Tumbuh-Tumbuhan Berbasis *Android*. *Global Transitions Proceedings*, 3(3), 21–30.
- Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22.

<https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>

- Suhimarita, J., & Susianto, D. (2019). Aplikasi Akutansi Persediaan Obat pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA)*, 2(1), 24–33. Retrieved from <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/235>
- Toepak, E. W. (2018). Pembangunan Aplikasi Penyedia Informasi Lowongan Pekerjaan Menggunakan Youtube API Pada Smartphone *Android*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(1), 168–174.
- Trise, D. W., & Putra, J. J. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pencarian Lowongan Pekerjaan. *Jurnal Teknoif*, 6(1), 48–54. <https://doi.org/10.21063/jtif.2018.v6.1.48-54>
- Warno. (2012). Pembelajaran Pemrograman Bahasa *Java* Dan Arti Keyword. *Pembelajaran Pemrograman Bahasa Java Dan Arti Keyword*, 8, 40–51.
- Yusran, Y. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis WEB. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 14(2), 119. <https://doi.org/10.32815/jitika.v14i2.454>