

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Yoga Pratama, L., Churin Ien Aulia, S., Imam Suwarso, G., Informasi, T., Walisongo Semarang Jl Hamka No, U., Ngaliyan, K., & Semarang, K. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PEMESANAN GOR ONLINE (GORNESIA). *Jurnal Innovation And Future Technology P-ISSN*, 4(2), 2656–1719.
- Juansyah, A. (2015). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED-GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID*.
- Kartika, D., & Pratiwi, N. (2021). Implementasi Tensorflow Lite dan Firebase Authentication Pada Aplikasi Android SignBoard Translator. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, xx, No. x. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v1xix.xxx.x-x>
- Lumba, E. (2021). *PERTUKARAN DATA PADA APLIKASI ANDROID MENGGUNAKAN JAVA SCRIPT OBJECT NOTATION (JSON) DAN REST API DENGAN RETROFIT 2*. <https://websindo.com/>
- Mukhtar, H. (2018). SISTEM INFORMASI DETEKSI KEHADIRAN DAN MEDIA PENYAMPAIAN PENGUMUMAN DOSEN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PENGENALAN QR CODE. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 3(2), 89–99. <https://doi.org/10.36341/rabit.v3i2.445>
- Mulyono, T., Ocsa, P., & Saian, N. (2021). *Perancangan Sistem Aplikasi Tracking Pendukung Touring Secara Real Time Menggunakan Firebase Berbasis Android (Studi Kasus Komunitas Motor Trigramyama Salatiga)*. 8(2), 450–464. <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Murtadho, M. A., Mutrofin, S., & Musthofa, N. A. (2016). IMPLEMENTASI QUICK RESPONSE (QR) CODE PADA APLIKASI VALIDASI DOKUMEN MENGGUNAKAN PERANCANGAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML). *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 10(1). <https://doi.org/10.35457/antivirus.v10i1.87>
- Nanda, M., & Mubarok, A. (2020). Sistem Pakar Penentuan Penyakit Polip Hidung dengan Rinosinusitis Menggunakan Naïve Bayes Berbasis Android. In *Jurnal* (Vol. 2, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech>
- Nuha, U., Qomar, Moh. N., & Maulana, R. A. (2020). PERLUKAH E-WALLET BERBASIS SYARIAH? *JOURNAL OF ISLAMIC BANKING AND FINANCE*, 4.
- Nuraeni, S. D., & Bethani Suryawardani. (2017). *ANALISIS EFEKTIVITAS PROMOSI MELALUI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM PADA PT.NIION INDONESIA UTAMA PADA TAHUN 2017 Analysis Of Promotion Effectivity*

- Through Social Media Instagram at PT. NIION INDONESIA UTAMA.*
<https://statistik.kominfo,2017>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Prasetyo, D., Kusumo, N., & Nita, S. (2019). *Perancangan Game Android Adventure Gajah Mada dengan Metode Agile Development.*
- Priyambodo, A., Usman, K., & Novamizanti, L. (2020). *IMPLEMENTASI QR CODE BERBASIS ANDROID PADA SISTEM PRESENSI.* 7(5).
<https://doi.org/10.25126/jtiik.202072337>
- Ramsari, N., & Ginanjar, A. (2022). *Implementasi Infrastruktur Server Berbasis Cloud Computing Untuk Web Service Berbasis Teknologi Google Cloud Platform.* <https://doi.org/10.28989/senatik.v7i1.472>
- Randi, A., Lazuardy, K., Chandra, S., & Dharma, A. (2020). Implementasi Algoritma Advanced Encryption Standard pada Aplikasi Chatting berbasis Android. *JIKOMSI Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 3(2), 1–10.
- Roihan, A., Wisanto, A. A., Sulaeman, Y., Nur, M., Williandi, S., & Pribadi, W. (2019). Implementasi Metode Realtime, Live Data Dan Parsing JSON Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Android Studio Dan PHP Native. In *Jurnal Teknologi Informasi* (Vol. 5, Issue 2).
<http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/TI>
- Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). *Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Universitas Sumatera Utara (1)(2)(3).* 17(2). <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/>
- Snadhika Jaya, T., Studi Manajemen Informatika, P., Ekonomi dan Bisnis, J., & Negeri Lampung JlnSoekarno, P. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 03(02).
- Syafitri, Y. (2016). PEMODELAN PERANGKAT LUNAK BERBASIS UML UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM PEMASARAN AKBAR ENTERTAINMENT NATAR LAMPUNG SELATAN. *Jurnal Cendikia*, 12(1).
- Tendra, G., & Suwarti. (2020). Gusrio Tendra, Suwarti APLIKASI DOMPET DIGITAL BERBASIS ANDROID PADA BUS TRANSMETRO KOTA PEKANBARU. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 8(2), 86–95.
<https://doi.org/10.35508/jicon.v8i2.2717>
- Yusril, A. N., Larasati, I., & al Zukri, P. (2021). *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi Systematic Literature Review Analisis Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Mobile.* <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>