

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunisa, L. (2022). Pengaruh Layanan Digital Dan Non Digital Terhadap Kepuasan Nasabah. *Koloni*, 1(3), 881–886.
[http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/20097%0Ahttp://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/20097/Skripsi Lia Chairunisa_1801270062.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/20097%0Ahttp://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/20097/Skripsi%20Lia%20Chairunisa_1801270062.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Fatoni, A., & Dwi, D. (2016). Rancang Bangun Sistem Extreme Programming Sebagai Metodologi Pengembangan Sistem. *Prosisko*, 3(1), 1–4. <http://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/116>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
<https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lau, N., O’Daffer, A., Colt, S., Yi-Frazier, J. P., Palermo, T. M., McCauley, E., & Rosenberg, A. R. (2020). Android and iphone mobile apps for psychosocial wellness and stress management: Systematic search in app stores and literature review. *JMIR MHealth and UHealth*, 8(5), 1–14. <https://doi.org/10.2196/17798>
- Nugraha, A. M. T., Saputra, A. Y., & Dewi, R. S. (2020). Software Development Website Inventaris Pada Pusat Perbelanjaan XYZ. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(1), 28.
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i1.1862>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86.
<https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Nurhayati, N., Yunus, Y., & Juwita, A. I. (2021). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia “Yptk” Padang*, 8(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35134/jpti.v8i1.38>
- Poerwanto, P., & Shambodo, Y. (2020). Revolusi Industri 4.0: Googelisasi Industri Pariwisata dan Industri Kreatif. *Journal of Tourism and Creativity*, 4(1), 59.
<https://doi.org/10.19184/jtc.v4i1.16956>
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Testiono, Y. E. (2018). Pembuatan Aplikasi Creative Advertisement Pesantren Ibnunafis menggunakan Virtual Reality Berbasis Android. *Universitas Gunadarma. Depok*, 15109904. <https://www.academia.edu/download/37383267/Jurnal.pdf>

- Wahyuningsih, T., Pratiwi, T. Y., Pariwisata, A., Bhakti, M., Pariwisata, A., Bhakti, M., Carte, A., & Tamu, K. (2021). *VARIASI MENU ALA CARTE DALAM MENUNJANG KEPUASAN* Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui variasi menu dan menu ala carte yang disajikan untuk menunjang kepuasan tamu yang datang berkunjung ke Nava Hotel Tawangmangu . Penelitian ini dilakukan di N. 2(November).
- Wira, D., Putra, T., & Andriani, R. (2019). *Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD*. 7(1).
- Yongky, A. D. P. (2022). *AUGMENTED REALITY PENGENALAN OBJEK 3D HARDWARE*. 01, 29–41.