

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, A., Utami, D.A.B., Umam, K., & Dzaki, I.N. (2018). *Bermain android studio itu mudah studi kasus pembuatan EM-Tilang*. Yogyakarta : Deepublish.
- Destriana, R., Husain, S.M., Handayani, N., & Siswanto, A.T.P. (2021). *Diagram uml dalam membuat aplikasi android firebase studi kasus aplikasi bank sampah*. Yogyakarta : Deepublish.
- Hasanah, F.N., & Untari, R.S. (2020). *Rekayasa perangkat lunak*. Universitas muhammadiyah sidoarjo : UMSIDA Press.
- Maharani, R., & Aman, M. (2017). Sistem informasi nilai siswa berbasis web pada SMA Negeri 19 Kab. Tangerang. *JURNAL IPSIKOM*, Vol. 5 (2), ISSN : 2338-4093.
- Maryani, I., & Pratama, E.A. (2020). *Mobile Programming membuat aplikasi android sederhana dengan mudah*. Yogyakarta : GRAHA ILMU.
- Nugroho, A.S. (2017). *Analisis dan perancangan sistem informasi*. Yogyakarta : Trans Tekno.
- Rosa, A.S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*. Bandung : Informatika Bandung.
- Silitonga, P.D.P., & Purba, D.E.R. (2021). Implementasi system development life cycle pada rancang bangun sistem pendaftaran pasien berbasis web. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)*, Vol. 5 (2), ISSN : 2685-5232, 196-203.
- Sutopo, A.H. (2019). *Analisis dan desain berorientasi objek*. Yogyakarta : GRAHA ILMU.
- Triyono, B., Purwanti, S., & Yasin, V. (2017). Rekayasa perangkat lunak sistem informasi pengiriman dan penerimaan surat atau paket berbasis web (studi kasus : PT. Jaya Trade Indonesia). *JISAMAR*, Vol. 1 (1), ISSN : 2598-8719, 46-53.
- Utami, F.H., & Asnawati (2015). *Rekayasa perangkat lunak*. Yogyakarta : Deepublish.
- Warjiyono., Rais, A.N., Fandhilah., & Febrianti, F.R. (2021). *Analisa dan perancangan sistem informasi studi kasus aplikasi layanan publik*. Yogyakarta : TEKNOSAIN.
- Wibawanto, W. (2018). *Membuat bermacam game android dengan adobe animate*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.