

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61-69.
- Aliman, W. (2021). Perancangan Perangkat Lunak untuk Menggambar Diagram Berbasis Android. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(6), 3091-3098.
- Andaru, A. (2018). Pengertian database secara umum. OSF Prepr, 2. Diambil dari: <https://osf.io/43b5j>
- Ardianto, Y. (2019). Memahami Metode Penelitian Kualitatif. Direktorat Jenderal Kekayaan Negara (DJKN). Diambil dari: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>
- Astriawati, N., Wibowo, W., & Widyanto, H. (2020). Designing Android-Based Augmented Reality Application on Three Dimension Space Geometry. Di *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1477, No. 2, p. 022006). IOP Publishing.
- Basri, H. (2014). Using qualitative research in accounting and management studies: not a new agenda. *Journal of US-China Public Administration*, 11(10), 831-838. Diambil dari: <https://www.researchgate.net/publication/314390437>
- Febyanita, S. (2019). Manfaat Dan Pengaruh Sistem Informasi Bagi Perusahaan. Diambil dari: <https://osf.io/preprints/65yjj/>
- Fiki, S., Rahmayuni, I., & Prayama, D. (2021). Aplikasi Pemesanan Air Galon Online Dengan Fitur Tracking Posisi Pengantar Galon Berbasis Android. *JITSI: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 2(1), 21-26. Diambil dari: <https://jurnal-itsi.org/index.php/jitsi/article/view/28>
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2).
- Herchi, H., & Abdessalem, W. B. (2012). From user requirements to UML class diagram. arXiv preprint arXiv:1211.0713.

- Hutahaean, J. (2015). Konsep sistem informasi. Deepublish. Tersedia di Google Books database.
- Kar, A.K. (2015). Understanding Information Systems as a Discipline. Diunduh pada tanggal 24 April 2022 dari <https://tech-talk.org/2015/01/11/>
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan use case (UML): evaluasi terhadap beberapa kesalahan dalam praktik. *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput*, 5(1), 77.
- Mbaabu, O. (2021). Front End vs Back End in Web Development. Diambil dari: <https://www.section.io/engineering-education/front-end-vs-back-end-in-web-development/#differences-between-front-end-and-back-end-development>
- Neyfa, B. C., & Salsabila, G. (2016). Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD). *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 20(1). Diambil dari: <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jpkop/article/view/532>
- Prawiro, M. (2019). Pengertian Aplikasi: Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi. Diambil dari: <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-aplikasi.html>
- Pressman, R. S., & Maxim, B. (2015). *Software engineering: a practitioner's approach 8th Edition*. McGraw-Hill Education.
- Rahmawati, P. R. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Travel Online Berbasis Android (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember). Diambil dari: <https://repository.its.ac.id/3464/7/5109100016-Undergraduate-Theses.pdf>
- Ramadhan, R. F., & Mukhaiyar, R. (2020). Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi. *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia*, 1(2), 129-134. Diambil dari <http://jtein.ppj.unp.ac.id/index.php/JTEIN/article/view/55>
- Rosa, A. S. (2016). Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek.
- Sano, A. V. S. (2020). Diagram Sequence dalam Analisa & Desain Sistem Informasi. Binus university. Diambil dari:

<https://binus.ac.id/malang/2020/12/diagram-sequence-dalam-analisa-desain-sistem-informasi/>

- Satyaputra, A. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Elex Media Komputindo. Tersedia di Google Books database.
- Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, 4(1), 64-70.
- Welch, C. (2013). Before it took over smartphones, Android was originally destined for cameras. *The Verge*. Diambil dari: <https://www.theverge.com/2013/4/16/4230468/android-originally-designed-for-cameras-before-smartphones>
- Widiatmoko, A. (2019). *Holometabola Learning Application Based on Augmented Realty (Doctoral dissertation, Untag 1945 Surabaya)*.
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2018). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Elex Media Komputindo. Tersedia di Google Books database.
- Zwass, V. (2016). Information system. *Encyclopædia Britannica*. Diambil dari: <https://www.britannica.com/topic/information-system>