

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade, H. (2016). Pemodelan UML sistem informasi Monitoring Penjualan dan stok barang. *Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)*.
- Adelia, J. S., & Desktop, I. C. R. M. ( C. ) pada S. R. H. berbasisi W. dan. (2012). Implementasi Customer Relationship Management ( CRM ) pada Sistem Reservasi Hotel berbasisi Website dan Desktop. *Bandung, Universitas Kristen Maranatha*.
- Avief Barkah, M., & Agustina, R. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality ( AR ) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi – Candi di Malang Raya Berbasis Mobile Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi, 1(5)*, 1–6.
- Elizaandayani. (2013). *Aplikasi Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Menggunakan Joomla Pada Mutiara Fashion*. 2(SGEM2016 Conference Proceedings, ISBN 978-619-7105-16-2 / ISSN 1314-2704), 1–39.
- Haviluddin, H. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Informatika Mulawarman*.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hobbs, R. (2011). Digital and media literacy : connecting culture and classroom.

In Corwin; 232pp. Dec 2011.

Juansyah Andi. (2015). PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM ( A-GPS ) DENGAN PLATFORM ANDROID Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ). *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8. Retrieved from [elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375](http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375)

Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*. <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 14(01), 129. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>

Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication & Technology*. <https://doi.org/10.1007/BF02765184>

Nugroho, A., M Roni Safirman, & Hendrawan. (2015). Perancangan Sistem Aplikasi Rekam Medik Pada Puskesmas Pakuan Baru Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Media Processor*, 10(1), 406–412.

- Pandey. (2011). Object constraint language (OCL). *ACM SIGSOFT Software Engineering Notes*. <https://doi.org/10.1145/1921532.1921543>
- Saputra, A., Beny, & Nugroho, A. (2014). *dalam bahasa Inggris*. 9(2001), 54–66.
- Sasmito Adi Prawiro, & Irawan, A. H. (2012). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 4. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 4 SD Dengan Metode Learning The Actual Object*, 1(1), 28–33.
- Shalahuddin, & Sukamto. (2014). Metode Pengembangan Perangkat Lunak. *Waterfall*.
- Suwarsito, Sutomo, & Fauziah, D. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Geografi Perkotaan dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa ( Digital Learning Media Development in Urban Geography Subject for Increasing Student Learning Motivation ). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Geografi Perkotaan Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa (Digital Learning Media Development in Urban Geography Subject for Increasing Student Learning Motivation)*, 1, 91–95.
- Widarma, A., & Rahayu, S. (2015). PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT . PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk .

GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN.  
*PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON  
SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE -  
KABUPATEN ASAHAN, 1–10.*