

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rizky Soetam,. 2011, Konsep dasar Rekayasa Perangkat Lunak, Jakarta :  
*Prestasi Pustaka*
- [2] Ladjamudin, A.B. 2005. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*.  
Yogyakarta: Graha Ilmu
- [3] Ladjamudin, A.B. 2005. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*.  
Yogyakarta: Graha Ilmu
- [4] Pramana, H.W. 2012. *Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003*. Jakarta:  
PT. Elex Media Komputindo
- [5] Safaat, Nazruddin H. 2011. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile  
Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika
- [6] Roymond H. Simamora, 2009. Pendidikan Dalam Keperawatan, (Jakarta :  
Kedokteran EGC)
- [7] Peny. Evi Lusiana,(2009). Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 "Sakura"  
Kelas X, Jakarta, The Japan Fundation
- [8] Peny. Evi Lusiana,(2009). Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 "Sakura"  
Kelas X, Jakarta, The Japan Fundation
- [9] Dennis, Alan; Wixom, Haley Barbara: & M.Roth, Roberta., 2010, Systems  
Analysis and Design. Fourth Edition. United States of America : John  
Wiley & Sons, Inc
- [10] Sholiq. 2006. Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan  
UML. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- [11] Haviluddin, H. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Informatika Mulawarman*, 6(1), 1- 15
- [12] R. A. S and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [13] Fowler, Martin. 2005. *UML Distilled Edisi 3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [14] Satzinger, J.W., et al .2010. *Sistem Analysis and Design in a Changing World*. Boston: Course Technology.
- [15] Habibullah, Fahmy. (2017). Apa Sih Perbedaanya UI & UX? Sharing Pengalaman Pribadi Tentang Pertama Kali Belajar UI/UX Design <https://medium.com/surabayadev/apa-sih-perbedaanya-ui-ux-sharing-pengalaman-pribadi-tentang-pertama-kali-belajar-ui-ux-design-ed61e183cab1>  
akses pada 11 January 2021
- [16] Garret, James. 2011. *The Elements Of User Experience : User-Centered Design For The Web And Beyond*. Ed-2 New Riders Publishing, United State Of America.
- [17] Ariyus, Dony. 2007. *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta : Andi Publisier.
- [18] Dionatha, Alfin, 2017, *Jurnal : Perancangan Aplikasi Game Edukasi Bahasa Mandarin untuk Pemula Berbasis Android pada SD Xaverius 1 Jambi*, Jambi : STIKOM.
- [19] A. Mulyanto, *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.