

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Soetam Rizky. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta : Prestasi Pustaka, 2011, p.140.
- [2] Muhammad Arif. *Bahan Ajar Teknik Industri*. Yogyakarta : Deepublish, 2016, p.2.
- [3] Rusdi Nur., Muhammad Arsyad Suyuti. *Perancangan Mesin – Mesin Industri*. Yogyakarta : Deepublish, 2018, p.5.
- [4] Rachmad Hakim S. *Buku Pintar Windows 7*. Jakarta : Elex Media Komputindo, 2010, p.105.
- [5] Indrajani. *Database Systems All in One Theory, Practice, and Case Study*. Jakarta : Elex Media Komputindo, 2018, p.3.
- [6] Jogyanto. *Analisis dan Desain Sistem Industri : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi, 2017.
- [7] Eka Iswandy. “Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari Dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa Dan Pelajar Kurang Mampu Di Kenagarian Barung – Barung Balantai Timur”. *Jurnal Teknoif*, Volume 3, Oktober 2015, p.72.
- [8] Recky T. Djaelangara, dkk. “Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Studi Kasus Sekolah Menengah Atas Kristen 1 Tomohon”. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, Volume 4, 2015, Pages 86-94. <https://doi.org/10.35793/jtek.4.3.2015.8324>.
- [9] Romney and Steinbart. *Accounting Informating Systems (Global Edition)*. London : Pearson, 2015, p.3.
- [10] Gellinas, J.U., and Dull Richard B. *Accounting Information Systems*. South Western : Chengage Learning, 2012, p.18.
- [11] Tata Sutabri. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi, 2012, p.22.
- [12] Romney, B. Marshall., dan Paul John Steinbart. *Accounting Information Systems* (Edisi 13). Prentice Hall, 2015, p.4.
- [13] Satzinger, W. John., et all. *Introduction to Systems Analysis and Design: An Agile, Iterative Approach* (edisi 6). Joe Sabatino, 2012, p.6.
- [14] Stair, R., dan Reynolds, G. *Principle of Information Systems* (Edisi 10). Boston Usa : Course Technology, 2012, p.415.
- [15] Dendy Triadi. *Bedah Tuntas Fitur Android*. Yogyakarta : Galangpress, 2013, p.2.
- [16] Nazruddin Syafaat H. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika, 2012, p.1.
- [17] Zamrony P. *Panduan Lengkap Pemrograman Android*. Yogyakarta : Andi, 2016, p.1.
- [18] Dongre, N. M. Nikhil., et all. “A Research On Android Technology With New Version Naugat (7.0.7.0.1). *IOSR Journal od Computer Engineering*, 19(02), Pages 65-77. [10.1109/ICISC.2018.8399079](https://doi.org/10.1109/ICISC.2018.8399079)
- [19] Adi Nugroho. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta : Andi, 2010, p.6.

- [20] Sri Mulyani. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah : Notasi Pemodelan *Unified Modeling Language* (UML). Bandung : Abdi Sistematika, 2016, p.2.
- [21] Satzinger, Jhon W., et all. *System Analysis and Design with the Unified*. Usa : Course Technology, 2010, p.242.
- [22] A.S. Rosa., and Shalahuddin, M. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika Bandung, 2015, p.155.
- [23] Sri Mulyani. Metode Analisis dan Perancangan. Bandung : Abdi Sistematika, 2016, p.245.
- [24] Adi Nugroho. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP. Yogyakarta : Andi, 2010, p.62.
- [25] Bondan Fiqi R., et all. "Sistem Informasi Geografis Hotel Kota Semarang Berbasis Android Pada Front End dan Berbasis Web dengan Rangka Kerja Yii pada Back End". Jurnal Ilmiah Teknik Elektro 4(2), Pages 401-409. <https://doi.org/10.14710/transient.4.2.401-409>
- [26] Oktafianto, H.T., et all. "Pembuatan Virtual Kampus Sistem Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Menggunakan Jaringan Lokal Berbasis VRML". Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, 3(1), Pages 116-124. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.1.2015.116-124>
- [27] A.S. Rosa., and Shalahuddin, M. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika Bandung, 2015, p.161.
- [28] Sri Mulyani. Metode Analisis dan Perancangan. Bandung : Abdi Sistematika, 2016, p.247.
- [29] A.S. Rosa., and Shalahuddin, M. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika Bandung, 2015, p.141.
- [30] I Gde Aditya Wicaksana., et all. "Pengembangan Game Banten Berbasis Android". KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Informatika), 6(1), Pages 142-149. <http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9406>
- [31] Edy Irwansyah. Sistem Informasi Geografis : Prinsip Dasar dan Pengembangan Aplikasi. Yogyakarta : Digibooks, 2013, P.1.
- [32] Moroney, L. "*Firestore Cloud Messaging*". Appres, Berkeley, CA, November 2017, pp.163-188. [https://doi.org/10.1007/978-1-4842-2943-9\\_9](https://doi.org/10.1007/978-1-4842-2943-9_9)