

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Khoiriyah and S. S. Sinaga, "Pemanfaatan Pemutaran Musik terhadap Psikologis Pasien pada Klinik Ellena Skin Care di Kota Surakarta," *J. Seni Musik Unnes*, vol. 6, no. 2, pp. 81–90, 2017.
- [2] S. Samsudin, "Aplikasi Computer Aided Instruction (Cai) Dalam Pembelajaran Matematika Bangun Ruang," *J. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 2, pp. 169–182, 2018, doi: 10.15408/jti.v10i2.6995.
- [3] Riyansyah, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Pada Sd Xaverius 1 Jambi," 2017.
- [4] A. Nugroho, M. R. Safirman, and Hendrawan, "Perancangan Sistem Aplikasi Rekam Medik Pada Puskesmas Pakuan Baru Kota Jambi," *J. Ilm. Media Process.*, vol. 10, no. 1, pp. 406–412, 2015.
- [5] D. Indra, "Perancangan E- Commerce Pada Dwidata Komputer," 2017, doi: 10.1128/AAC.03728-14.
- [6] R. S. Afandi and E. H. Saputra, "Aplikasi Mobile Informasi Kafe 24 Jam Di Yogyakarta Berbasis Android," *Data Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 14, no. 3, p. 49, 2013.
- [7] Sembiring Sandro, "Perancangan Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End of File," *Pelita Inform. Budi Darma*, vol. IV, no. Agustus, pp. 45–51, 2013.
- [8] A. Budiman and M. K. Labib, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Flash," *Sisfotek Glob.*, vol. 5, no. 1, p. 6, 2015.
- [9] Kholidin and S. S. Hudaidah, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas," *J. Institusi*, vol. 06, no. 12, p. 21, 2017.
- [10] W. D. Novita, *Pengembangan Media Buku Saku Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sd Negeri Glonggong Pati*. 2017.
- [11] G. E. PURWANTI, "Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Berbasis Konflik Dengan Menggunakan Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas X Sman 5 Cimahi Tahun Pelajaran 2015/2016," 2016.

- [12] F. D. Ikram, "Upaya Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Bermain Gitar Dengan Menggunakan Metode Jigsaw Pada Siswa Kelas Viii H Di Smp Negeri 3 Patebon Kendal Tahun Ajaran 2014/2015," 2014.
- [13] Murtiwiayati and G. Lauren, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android," *J. Ilm. Komput. Sist. Inf.*, vol. 12, no. 2, p. 2,3, 2013.
- [14] D. Asriadi, *Jago Main Gitar Dari Nol Untuk Pemula*. Penerbit Cmedia, 2011.
- [15] H. Nugraha, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kayu Untuk Gitar Menggunakan Metode Technique for Order Preference By Similarity To Ideal Solution (Topsis)," *J. Ris. Komput.*, vol. 12, no. 1, pp. 334–338, 2016.
- [16] P. Simanjuntak and I. Mesran, "Penentuan Kayu Terbaik Untuk Bahan Gitar Dengan Metode Weighted Aggregated Sum Product Assessment (WASPAS)," *J. Ris. Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 36–42, 2018, [Online]. Available: <http://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom%7C>.
- [17] D. Asriadi, *Jago Main Gitar Dari Nol: Untuk Pemula*. 2012.
- [18] U. Sidik, "Pengembangan Aplikasi Secure Message Berbasis Android," *J. Teknol. Elekterika*, vol. 13, no. 1, p. 78, 2016, doi: 10.31963/elekterika.v13i1.996.
- [19] I. Afrianto and Y. Herdiansyah, "Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal Al-Qur'an Berbasis Mobile," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 2, 2013, doi: 10.34010/komputa.v2i2.84.
- [20] S. R. Wulandari, Y. Purwanto, and B. Irawan, "Evaluasi Algoritma Pencarian Jalur Pada Aplikasi e-iTRIP Guna Menentukan Rute Pariwisata Kota Bandung Berbasis Perangkat Mobile Android," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, vol. 2012, no. Snati, pp. 1–7, 2012.
- [21] A. D. B. Sadewo, E. R. Widasari, and A. Muttaqin, "Perancangan Pengendali Rumah menggunakan Smartphone Android dengan Konektivitas Bluetooth," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 5, pp. 415–425, 2017.
- [22] I. Ripai, "Rancangan Bangn Media Pembelajaran Menggunakan Android Untuk Mata Kuliah Pemrograman Internet Menggunakan Magazine App Marker," *J. ICT Learn.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–6, 2017.

- [23] M. Sumolang, "Peranan Internet Terhadap Generasi Muda Di Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat," *J. TEKNOIF*, vol. 3, no. 2, p. 19, 2013, doi: 2338-2724.
- [24] J. P. Muhammad Ridho Aulia, Ricky Praditya Putra, "Perancangan Model Pembelajaran E-Learning Pada Smp Negeri 14 Kota Jambi," 2015, doi: 10.1128/AAC.03728-14.
- [25] Minarmi and Susanti, "Sistem Informasi Inventory Obat Pada Rumah Sakit Umum Daerah ( Rsud )," *J. Momentum*, vol. 16, no. 1, pp. 103–111, 2014.
- [26] A. Andaru, "Pengertian Database Secara Umum," *OSF Prepr.*, p. 2, 2018.
- [27] A. S. Pamungkas, "Implementasi Basis Data Multimedia Dalam Website Pariwisata Kabupaten Purworejo," 2016.
- [28] N. Prihatin, "Optimasi Query Pada Sistem Informasi Pencatatan Aktifitas Perubahan Data Nilai Mahasiswa," *BMC Public Health*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2017.
- [29] D. Indra, "DEDY INDRA- manfaat atau hirarki pilih lah - 1684-2-babiid-i."
- [30] W. Irmayani, "Unified Modelling Language (Uml) Aplikasi Penjualan Pada Toko Buku (Studi Kasus)," *Semin. Nas. Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komput.*, p. 1, 2014, [Online]. Available: <http://konferensi.nusamandiri.ac.id/prosiding/index.php/snipstek/article/view/245>.
- [31] A. Taufik, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Kucing dan Anjing Berbasis Web," *J. Manaj. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 61–70, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumika/article/view/412>.
- [32] Zulkifli, "Rancang Bangun Website E-Learning Dengan Pemodelan Uml," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 159–165, 2018, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1053/j.gastro.2014.05.023><https://doi.org/10.1016/j.gie.2018.04.013><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29451164><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC5838726><http://dx.doi.org/10.1016/j.gie.2013.07.022>.
- [33] E. F. Wati and A. A. Kusumo, "Penerapan Metode Unified Modeling Language (UML) Berbasis Desktop Pada Sistem Pengolahan Kas Kecil Studi Kasus Pada PT Indo Mada Yasa Tangerang," *J. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 24–36, 2016, [Online]. Available: <https://journal.unsika.ac.id/index.php/syntax/article/view/699>.

- [34] L. E. Sudiati, A. Silviana, and N. Haryani, "Sistem Informasi Manajemen Untuk Optimalisasi Kinerja Pada UPT Pemadam Kebakaran Pati," vol. 12, no. 4, pp. 1–7, 2020.
- [35] A. Widarma and S. Rahayu, "Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada Pt. Pp London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Malayu Estate - Kabupaten Asahan," *J. Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 2, p. 166, 2017, doi: 10.36294/jurti.v1i2.303.
- [36] I. Sukma and M. Petrus, "Sistem Pakar Penyakit Kucing Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Web," *J. Sist. Inf. DAN Tek. Komput.*, vol. 5, no. 1, 2020.
- [37] A. Hendini, "Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 2, no. 9, pp. 107–116, 2016, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [38] F. S. Sulaeman and M. F. F. Nurjaman, "Aplikasi Penjadwalan Dan Booking Online Menggunakan Teknologi Android Webview," *Media J. Inform.*, vol. 11, no. 2, p. 8, 2019, doi: 10.35194/mji.v11i2.1033.
- [39] A. Fathurridho and R. Fauzy, "Permainan Edukasi Pengenalan Bahasa Pemrograman Berbasis Rpg Menggunakan Algoritma A-Star," *J. Comasie*, vol. 03, no. 1, pp. 113–120, 2020.
- [40] M. Destiningrum and Q. J. Adrian, "Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbassis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre)," *J. Teknoinfo*, vol. 11, no. 2, p. 30, 2017, doi: 10.33365/jti.v11i2.24.
- [41] V. Yusrican, "Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Impor Barang Berbasis Web," 2019.
- [42] A. M. Putri, I. P. Wardhani, and S. W. dan Irfan, "Aplikasi Permainan OXTOE Berbasis Visual Studio 2010 dengan Bahasa Pemrograman Visual basic.Net," *J. Ilm. KOMPUTASI*, vol. 19, no. 3, pp. 391–400, 2020.
- [43] M. K. Legiawan and M. A. Dewi, "Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Toko Pupuk dengan Kartu Tani di Kabupaten Cianjur," *Media J. Inform.*, vol. 11, no. 2, p. 1, 2019, doi: 10.35194/mji.v11i2.1032.
- [44] T. Abdulghani and M. M. H. Gozali, "Sistem Konsultasi dan Bimbingan Online Berbasis Web Menggunakan Webrtc (Studi Kasus : Fakultas Teknik Universitas Suryakencana)," *Media J. Inform.*, vol. 11, no. 2, p. 42, 2020, doi: 10.35194/mji.v11i2.1037.

- [45] D. Sukrianto and S. Agustina, "Pemanfaatan Sms Gateway Pada Sistem Informasi Absensi Siswa Di Sman 12 Pekanbaru Berbasis Web," *J. Intra Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 78–90, 2018, [Online]. Available: <http://www.journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/31>.
- [46] Suhartono and A. Ma'ruf, "Aplikasi Portal Berita Menggunakan Widget Recyclerview Pada Android Studio," *J. Media Pendidik. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 2, no. 1, 2020.
- [47] A. Nasution, B. Efendi, and I. K. Siregar, "Pelatihan Membuat Aplikasi Android Dengan Android Studio Pada Smp Negeri 1 Tinggi Raja," vol. 2, no. 1, pp. 53–58, 2019.
- [48] Betesda, "Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Pencarian Stasiun Krl Jabodetabek Terdekat Berbasis Android," vol. 11, no. 2, 2020.
- [49] Agustini and W. J. Kurniawan, "Sistem E- Learning Do ' a dan Iqro ' dalam P eningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas," *J. Mhs. Apl. Teknol. Komput. dan Inf.*, vol. 1, no. 3, pp. 154–159, 2019.
- [50] Y. Tanoko, "Perancangan Aplikasi Chatbot Rekomendasi Laptop dengan Metode K-NN," 2020.
- [51] I. Haritsyah, "Perancangan E-Learning Pada SMP Pelita Raya Jambi Berbasis Websitei," 2020.
- [52] F. A. Firdausi and S. Ramadhani, "Pengembangan Aplikasi Online Public Access Catalog (OPAC) Berbasis Web Pada STAI Auliaurasyiddin Tembilanan," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 152–160, 2020.
- [53] Dwi Fitriah, "Pengembangan Modul Rca Pada Aplikasi Qshe Di Pt. Wijaya Karya (Persero) Tbk," 2020, [Online]. Available: [http://eprints.jeb.polinela.ac.id/125/1/Jurnal Sri Rahayu.pdf](http://eprints.jeb.polinela.ac.id/125/1/Jurnal%20Sri%20Rahayu.pdf).
- [54] Codemagic, "Cross-Platform Mobile App Development with Flutter," 2019. <https://blog.codemagic.io/cross-platform-mobile-app-development-with-flutter/>.
- [55] M. Ilhami, "Pengenalan Google Firebase Untuk Hybrid Mobile Apps Berbasis Cordova," *J. IT CIDA*, vol. 3, no. 124, pp. 16–29, 2017.
- [56] K. Aryasa and Y. E. Kurniawan, "Implementasi Firebase Realtime Database Untuk Aplikasi Pemesanan Menu Berbasis Android," *SENSitif*, pp. 71–78, 2019.

- [57] L. A. Sandy, R. J. Akbar, and R. R. Hariadi, "Rancang Bangun Aplikasi Chat pada Platform Android dengan Media Input Berupa Canvas dan Shareable Canvas untuk Bekerja dalam Satu Canvas Secara Online," *J. Tek. ITS*, vol. 6, no. 2, 2017, doi: 10.12962/j23373539.v6i2.23782.
- [58] E. A. W. Sanadi, A. Achmad, and Dewiani, "Pemanfaatan Realtime Database di Platform Firebase Pada Aplikasi E-Tourism Kabupaten Nabire," *J. Penelit. Enj.*, vol. 22, no. 1, pp. 20–26, 2018, doi: 10.25042/jpe.052018.04.
- [59] I. K. G. Sudiartha, I. N. E. Indrayana, and I. W. Suasnawa, "Membangun Struktur Realtime Database Firebase Untuk Aplikasi Monitoring Pergerakan Group Wisatawan," *J. Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 2, p. 96, 2018, doi: 10.24843/jik.2018.v11.i02.p04.
- [60] Chrisantus Trisianto, "Penggunaan Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Monitoring Dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan," vol. 12, no. 1, p. 8, 2018, doi: 10.1093/nq/182.23.321-a.

