

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. A. Wibowo and R. Arifudin, "Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android," *UNNES J. Math.*, vol. 5, no. 2, pp. 108–117, 2016, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme>
- [2] D. A. Rianto, S. Assegaf, and E. Fernando, "Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (Sig) Lokasi Minimarket Di Kota Jambi Berbasis Android," *J. Ilm. Media SISFO*, vol. 9, no. 2, pp. 295–304, 2017.
- [3] S. Sembiring, "Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End of File," *Pelita Inform. Budi Darma*, vol. IV, pp. 45–51, 20AD.
- [4] D. Ericson Manalu and D. Budi Kusuma, "Perancangan Prototype Visual Pada Bagian Desain Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Pt. Sulindafin," pp. 37–42, 2017.
- [5] B. Huda and B. Priyatna, "Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce," *Systematics*, vol. 1, no. 2, p. 81, 2019, doi: 10.35706/sys.v1i2.2076.
- [6] D. Syifani and A. Dores, "Aplikasi Sistem Rekam Medis Di Puskesmas Kelurahan Gunung," *Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 9, no. 1, 2018.
- [7] A. M. Lukman and O. Rahmanto, "Aplikasi Panduan Pola Hidup Sehat," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 6, no. 1, pp. 64–70, 2020, doi: 10.31294/ijse.v6i1.7774.
- [8] M. Faqih, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi," *Konfiks J. Bhs. Dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 27–34, 2021, doi: 10.26618/konfiks.v7i2.4556.
- [9] M. N. Huda, Mulyono, I. Rosyida, and Wardono, "Kemandirian Belajar Berbantuan Mobile Learning," *Prism. Pros. Semin. Nas. Mat.*, vol. 2, pp. 798–806, 2019, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29270>
- [10] S. Ahdan, A. R. Putri, and A. Sucipto, "Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English," *Sistemasi*, vol. 9, no. 3, p. 493, 2020, doi: 10.32520/stmsi.v9i3.884.
- [11] M. W. S. Seng Hansun, Marcel Bonar Kristanda, *Pemrograman Android dengan Android Studio IDE*. Yogyakarta: ANDI, 2018.
- [12] Dendy Triadi, *Bedah Tuntas Fitur Android*. Yogyakarta: Jogja Great! Publisher, 2013.

- [13] E. M. A. Alfa Satyaputra, *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016.
- [14] D. Rosaria and H. Novika, "Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Sekolah Dasar (6-12 Tahun) Di Desa Semangat Dalam Rt.31Handil Bhakti," *J. Pengabd. Al-Ikhlash*, vol. 2, no. 2, pp. 13–19, 2018, doi: 10.31602/jpai.v2i2.751.
- [15] Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- [16] E. A. Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015.
- [17] R. A. S. M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2013.
- [18] S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [19] F. R. U. Feri Sulianta, *Teknik Hebat Merancang Aplikasi Instan Berkualitas*. Jakarta: PT. Elex Komputindo, 2015.
- [20] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, and Mira Wulandari, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language)," *J. Ilm. Komput. ...*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022, [Online]. Available: <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- [21] W. Irmayani and E. Susyati, "Sistem Informasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa Berorientasi Objek," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 58–63, 2017.
- [22] Ade Hendini, "Pemodelan UML Sistem Informasi Monitorig Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Dostro Zhezha Pontianak).," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 4, 2016.
- [23] A. F. K. Sibero, *Web Programing Power Pack*. Yogyakarta: Mediakom, 2013.
- [24] E. Budiman, R. Hasudungan, and A. Khoiri, "Online Game ' Pics and Words ' Sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Html," *Pros. Semin. Ilmu Komput. Dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2017, [Online]. Available: <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/SAKTI/article/download/289/pdf>
- [25] R. ARIONA, *Tutorial Fundamental dalam Mempelajari HTML dan CSS*. ARIONA.NET, 2013.
- [26] V. P. Supono, *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- [27] Wardana, *Aplikasi Website Profesional dengan PHP dan jQuery*. Jakarta:

PT. Elex Media Komputindo, 2016.

- [28] T. A. Agung Baitul Hikmah, Deddy Supriadi, *Cara Cepat Membangun Website dari Nol Studi Kasus : Web Dealer Motor*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2015.
- [29] Y. Purbadian, *Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework CodeIgniter*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2016.
- [30] J. K. K. Priyanto Hidayatullah, *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika Bandung, 2015.
- [31] H. T. SIHOTANG, "Sistem Informasi Pengagendaaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan," vol. 3, no. 1, pp. 6–9, 2019, doi: 10.31227/osf.io/bhj5q.
- [32] . I. G. A. W., . I. K. R. A. S. T. . M. K., and . I. M. A. W. S. K. M. C., "Pengembangan Game Banten Berbasis Android," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 1, p. 142, 2017, doi: 10.23887/karmapati.v6i1.9406.
- [33] N. Firly, *Create Your Own Android Application*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- [34] S. Mulyati and W. Wardono, "Kreativitas Matematis Siswa Pada Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Berbasis Android Studio," *Pros. Semin. Nas. Mat.*, vol. 2, pp. 788–797, 2019.
- [35] S. Styawati, F. Ariany, D. Alita, and E. R. Susanto, "Pembelajaran Tradisional Menuju Milenial: Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Sebagai Penunjang Pembelajaran E-Learning Pada Man 1 Pesawaran," *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 1, no. 2, pp. 10–16, 2020, doi: 10.33365/jsstcs.v1i2.816.
- [36] I. S. R. N. . Rahmawati Erma Standsyah, "Implementasi phpmyadmin pada rancangan sistem pengadministrasian," *Unisda J. Math. Comput.*, 2017.
- [37] A. R. Putera and M. Ibrahim, "Rancang Bangun Sistem Informasi Peminjaman dan Pengembalian Buku Perpustakaan SMP Negeri 1 Madiun," *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, p. 57, 2018, doi: 10.25273/doubleclick.v1i2.2025.
- [38] W. E. Susanto and A. S. Wijaya, "Rancang Bangun Mobile Learning Lembaga Bimbingan Belajar Smartgama Yogyakarta dengan Metode Prototyping," *Bianglala Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 90–96, 2019.
- [39] A. H. Alaudin, A. P. Utomo, and S. Supriyono, "Sistem Informasi Layanan Bimbingan Belajar Berbasis Web (Studi Kasus : Bimbel Nabila)," *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 4, no. 1, pp. 83–88, 2021, doi: 10.24176/sitech.v4i1.6331.
- [40] W. Denata and H. Honni, "Aplikasi E-Learning untuk Bimbingan Belajar

KUMON,” *JBASE - J. Bus. Audit Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 40–46, 2018, doi: 10.30813/.v1i2.1260.

- [41] W. Mahendra Ginting and H. Kurniawan, “Design of Learning and Examining Guidelines Applications By Implementing Web and Android-Based Online Streaming,” *J. FTIK*, vol. 394, no. 1, pp. 394–406, 2020.
- [42] J. Ilmiah and T. Informasi, “Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Komunikasi,” vol. 1, no. 2, pp. 26–30, 2021.
- [43] J. dan S. Hartini, Dermawan, “Implementasi Model Waterfall Pada Pengembangan Sistem Informasi Perhitungan Nilai Mata Pelajaran Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Al-Azhar Syifa Budi Jatibening,” *Paradigma*, vol. 19, 2017.