

DAFTAR PUSTAKA

- [1] gali pribadi dll Nur aziz, “Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android,” vol. 4, no. 3, pp. 2019–2020, 2020.
- [2] A. Z. Yamani, A. W. Muhammad, and M. N. Faiz, “Penguatan Ekonomi Lokal Pada Pelaku UMKM Berbasis Digital Di Desa Winduaji Kabupaten Brebes,” *Madani Indones. J. Civ. Soc.*, vol. 1, no. 1, pp. 24–28, 2019, doi: 10.35970/madani.v1i1.29.
- [3] N. Mega Saraswati and B. Suhendro, “Panduan Lokasi Dan Akomodasi Wisata Berbasis Android Di Yogyakarta,” *Teknoin*, vol. 22, no. 4, pp. 287–295, 2016, doi: 10.20885/teknoin.vol22.iss4.art6.
- [4] Ginting, “Perancangan Aplikasi Produk,” vol. 4, no. 2, pp. 1–9, 2019.
- [5] F. A. Kurniawan, “PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PANDUAN WISATA UNTUK MENAMPILKAN LOKASI PARIWISATA DI KABUPATEN TEMANGGUNG BERBASIS ANDROID,” pp. 1–14, 2017.
- [6] V. Metalia, “Rancang Bangun Aplikasi ‘Jelajah Jawa Tengah’ Sebagai Media Promosi Dan Informasi Budaya Tradisional Di Jawa Tengah,” no. 2015, pp. 221–226, 2018, [Online]. Available: <https://lib.unnes.ac.id/35713/>
- [7] E. Kurnandi and H. Budianto, “Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kabupaten Kuningan Berbasis Android Menggunakan Metode Location Based Service (Lbs),” *J. Cloud Inf.*, vol. 3, pp. 28–35, 2018.
- [8] M. B. Tri, “Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada Smk Pgri Rawalumbu,” *J. Sains Teknol. Fak. Tek.*, vol. X, no. 2, pp. 30–39, 2020.
- [9] B. C. Neyfa and D. Tamara, “Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analisis & Design (OOAD) ‘ E - Canten ’ Android -Based Application Design Using Object Oriented Analysis & Design Method tempat makan pada umumnya , dimana

- Area k,” *Penelit. Komun. dan Opini Publik*, vol. 20, no. 1, pp. 83–91, 2018.
- [10] F. Alihar, “PERANCANGAN KATALOG PANDUANWISATA SERIBU RUMAH GADANG DI KABUPATEN SOLOK SELATAN,” *עלון הנוטע*, vol. 66, pp. 37–39, 2018, [Online]. Available: https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept_cost_estimate_accepted_031914.pdf
- [11] M. Erfan and M. A. Maulyda, “Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Menggunakan Game Android,” *Palapa*, vol. 8, no. 2, pp. 418–427, 2020, doi: 10.36088/palapa.v8i2.925.
- [12] M. Siddik and S. Samsir, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pos (Point of Sale) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek,” *JOISIE (Journal Inf. Syst. Informatics Eng.)*, vol. 4, no. 1, p. 43, 2020, doi: 10.35145/joisie.v4i1.607.
- [13] N. S. Sibarani, G. Munawar, and B. Wisnuadhi, “Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin. In Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar,” *Ind. Res. Work. Natl. Semin.*, no. December, 2018.
- [14] Abdul Mubarak, “Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan UML (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek,” vol. 02, no. 1, pp. 19–25, 2019.
- [15] Yenita Wijaya, “Sistem Pakar Kerusakan Hardware Komputer Dengan Metode Forward Chaining,” *J. Momentum*, vol. 18, no. 2, pp. 53–59, 2019.
- [16] C. Basuki, “Andriod Studio,” pp. 1–6, 2019.
- [17] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita, “Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap,” *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.)*, vol. 3, no. 2, p. 206, 2018, doi: 10.30998/string.v3i2.3048.

- [18] L. K. Wardhani and D. Octaviano, “Perbandingan Seleksi Fitur Term Frequency & Tri-Gram Character Menggunakan Algoritma Naïve Bayes Classifier (Nbc) Pada Tweet Hashtag # 2019gantipresiden,” vol. 9, no. 1, pp. 103–114, 2020.
- [19] H. Nur, “Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan,” *Gener. J.*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.29407/gj.v3i1.12642.