

DAFTAR PUSTAKA

- Aryo, A. (2021). Analisis perbandingan kinerja aplikasi berbasis Java menggunakan JDK dan JRE. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 5(2), 123-130.
- Aliman, W. (2021). Perancangan perangkat lunak untuk menggambar diagram berbasis android. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(6), 3091-3098.
- Ary, M., & Sanjaya, R. (2020). Strategi perencanaan dan pengembangan program studi menggunakan analisis SWOT (Studi kasus program studi Sistem Informasi ARS University). *Jurnal Tekno Insentif*, 14(1), 1-8.
- Ayupratiwi, P., Retnoningsih, D., & Fitriyadi, F. (2025). Rancang Bangun Sistem informasi Pengawasan Intern dan Pemantauan Tindak Lanjut Siap Mental Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Algoritma*, 22(1), 959-969.
- Ayuanita, K., & Effendy, M. H. (2024). Model pembelajaran menyimak kritis dengan media interaktif. IAIN Madura Press.
- Aditya, R., Pranatawijaya, V. H., & Putra, P. B. A. A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 47-57.
- Candraningtyas, R. V. (2023). Rancang bangun aplikasi pencarian laundry berbasis arsitektur microservice menggunakan metode RAD (Doctoral dissertation, UNUSIA).
- Delfiza, A., Pratama, A., & Kurniawan, H. (2023). Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran dasar desain grafis. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 4(2), 379-386.
- Dharmawan, A., Ruswanti, D., & Anwariningsih, S. H. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Produksi Seni Kreatif pada Mopin: Art Project di Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Surakarta).
- Fetriany, I., & Sobari, I. A. (2020). Perancangan Aplikasi Simulasi Ujian Nasional Berstandar Komputer Berbasis Web Di Sds Mentari Jakarta Barat. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 9(2), 51-58.
- Hakim, H. L., Faqih, D., Deva, D., Hudaya, I. F., & Ilyas, M. N. (2024). Pengujian alpha dan beta testing pada aplikasi TIJE. *TeknoIS: Jurnal Ilmiah Teknologi*

Informasi dan Sains, 14(2), 285-295.

HUDAWAN, A. N. S., Susilo, D., & Al Haris, F. H. S. (2021). *Rancang Bangun dan Implementasi Company Profile Balai Latihan Kerja Surakarta Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Surakarta).

Hasanah, N., & Indriawan, M. N. (2021, March). Rancangan Aplikasi Batam Travel Menggunakan Metode Software Development Life Cycle (SDLC). In *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences* (Vol. 1, No. 1, pp. 925-938).

Mansawan, R. M., Sasmoko, D., & Kuncoro, A. A. (2024). Aplikasi penjualan mie ayam berbasis Android pada Kedai Mie Pangsito Sragen. *Perkivi*, 1(2), 36-53.

Machmudi, M. A., Wahyudiono, S., & Susilo, G. (2023). Analisis dan rancang bangun e-learning dengan metode ADDIE Model. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 29(2), 226-232.

Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Implementasi pengujian alpha dan beta testing pada aplikasi gamelan virtual reality. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(1), 48-60.

Muzhaffar, A. (2022). Rancang bangun aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah dan tajwid berbasis Android (Studi kasus SLB Negeri 1 Jakarta) (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).

Nurasyiah, R., Achadi, N., & Hidayat, A. (2022). Pembangunan aplikasi augmented reality pengenalan tata surya sebagai sarana pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar berbasis Android tahun 2022/2023. *Jurnal Ilmu Komputer*, 13(2), 1-33.

PERMONO, B. H., Susilo, D., & Saputro, F. H. (2017). Aplikasi pengenalan makanan dan minuman sehat berbasis Android untuk anak (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Surakarta).

Pratama, C., Kaspul, K., & Arsyad, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA. *Jurnal BIOEDUIN*, 10(2), 16-24.

Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMP Negeri 1 Seririt. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel*

Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 10(1), 50-58.

- Putro, H. P., Widyaningsih, T. W., Englishtina, I., Nursanty, E., & Dema, H. (2023). *Development of artificial intelligence applications (studi kasus & implementasi ai menggunakan berbagai bahasa pemrograman)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Putra, R. B. D., Budi, E. S., & Kadafi, A. R. (2020). Perbandingan Antara SQLite, Room, dan RBDLiTe Dalam Pembuatan Basis Data pada Aplikasi Android. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(3), 376.
- Ridho, M. (2020). Efektivitas portal berita oleh Berita Cilegon Online (BCO.co.id) dalam pemenuhan kebutuhan informasi bagi mahasiswa di Kota Cilegon. *Elibrary UNIKOM*, 91.
- Rokhman, A. N. (2020). Rancang bangun aplikasi absensi karyawan menggunakan location based service (LBS) berbasis Android studi kasus: PT. Infomedia Solusi Humanika (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Rozi, F., & Sholikah, E. N. (2023). Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran informatika. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 178-186.
- Shafitri, F., Darmawati, G., Okra, R., & Annas, F. (2023). Perancangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran informatika berbasis Android kelas X menggunakan Articulate Storyline di SMA Negeri 2 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3288-3292.
- Suharyanto, E. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad. *Jurnal Ilmu Komputer*, 5(1), 30-30.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333-339.
- Setiyani, L. (2021). Implementasi cybersecurity pada operasional organisasi. In *Prosiding Seminar Nasional: Inovasi & Adopsi Teknologi* (Vol. 1, No. 1, pp. 246-260).
- Uddin, B., Azis, I. A., Dhika, H., & Liani, N. (2024). Aplikasi sistem ujian berbasis web dan mobile pada SMK Perintis Kabupaten Bandung Provinsi Jawa Barat. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 8(2), 184-190.

- Hasanah, N., & Indriawan, M. N. (2021, March). Rancangan Aplikasi Batam Travel Menggunakan Metode Software Development Life Cycle (SDLC). In *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences* (Vol. 1, No. 1, pp. 925-938).
- Wijaya, A. B., & Sanjaya, R. (2024). Sistem pelacakan moda transportasi menggunakan GPS berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 6(2), 80-83.
- Wildan, B., Sari, A. P., & Nasution, R. (2021). Sistem Informasi Manajemen Surat Berbasis Web Pada Pt. Clipan Finance Indonesia, Tbk. *Hexagon*, 2(1), 85-90.

