

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, G. S., & Tjandra, S. (2020). Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework Pada Aplikasi Inventori Dan Pengaturan Pengiriman Barang. *Journal Of Information System, Graphics, Hospitality And Technology*, 76-81, <https://doi.org/10.37823/insight.v2i0 2.109>.
- E. S. Susanto, F. Hamdani, F. Nuryansah, and N. Oper, "Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis Ar (Augmented Reality)," *J. Mnemon.*, vol. 5, no. 1, pp. 64–71, 2022, doi: 10.36040/mnemonic.v5i1.4438.
- Faisal, M. R. (2017). *Seri Belajar ASP. NET: ASP. NET Core MVC & MySQL dengan Visual Studio Code*. M Reza Faisal.
- Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak. Umsida Press, 1-119.
- Hermanto, B. (2019). Sistem Informasi Manajemen Keuangan Pada PT. Hulu Balang Mandiri Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Komputasi*, 7(1), 17–26.
- Huda, B., & Apriyanto, S. (2019). Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android dan Web Monitoring. *Buana Ilmu*, 4(1), 11–24.
- Jubile Enterprice, 2017:3/2. MySQL dan XAMPP untuk pemula. PT Elex Media Modula. Bandung.
- Mandansari, T., Retnoningsih, D., Al Haris, F. H. S., & Charolina, A. (2025). Aplikasi Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Informatika Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 22(2), 527-538.
- Najib, A., & Zain, M. Y. (2020). Aplikasi Point Of Sale Multi Outlet Dan Multi Payment Berbasis Web Dan Android. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 21(1), 1-9.
- Prasetyo, A.Y. (2023, Agustus 3). Peluang Bisnis Hewan Peliharaan di Indonesia. Kompas.id. Diambil dari <https://www.kompas.id>.
- Renaningtias, N., & Apriliani, D. (2021). Penerapan metode prototype pada pengembangan sistem informasi tugas akhir mahasiswa. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(1).

- Rusdianto, D. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Binatang Ternak Berbasis Android Di Peternakan Bebek Alfalah Desa Padaulun. *Computing| Jurnal Informatika*, 9(02), 80-89.
- Sudradjat, B. (2021). Penggunaan Teknologi Flutter dalam Aplikasi Mobile untuk Pengembangan Kedai Kopi. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(1), 1-8.
- Sugiyono, 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto,& Shalahudin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung.
- Yuli, Y., & Marpaung, H. (2021). Pengaruh Gaya Hidup, Promosi Online, Dan Kepercayaan Merek Terhadap Keputusan Pembelian Online Produk Miniso Di Asahan (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi UNA). *Jurnal Manajemen, Ekonomi Sains*, 2(2), 57–68.

