

DAFTAR PUSTAKA

- Alfisyakhrin, A., Nawangsih, I., & Romli, I. (2023). Sistem Pembayaran SPP pada SMK Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. 4(2), 1100–1110. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1315>
- Ferdinan, R., & Fachrie, M. (2024). Pengembangan aplikasi jasa service peralatan elektronik berbasis Android menggunakan payment gateways. Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi, 5(1), 954–963. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.563>
- Akbar, R. N., Indiarto, F. B., Aristiantoro, A. N., & Utomo, Y. B. (2021). Aplikasi Online Berbasis Android “SI TekO” . *Generation Journal*.
- Aulia, R., Suendri, & Alda, M. (2023). Build Android-Based Go Service Electronic Applications Using React Native Framework and Firebase Realtime Database. *Journal of Information Systems and Technology Research*, 2(3), 102–114. <https://doi.org/10.55537/jistr.v2i3.615>
- Zalukhu, Meiman Hasrat, and Hotma Pangaribuan. 2023. “Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Rumah Ibadah Semua Agama Di Kota Batam”. *Jurnal Comasie*.
- Sholeh, M., Sinduningrum, E., & Putri, A. N. (2022). Aplikasi Kasir Portabel Berbasis Android Point of Sale Terintegrasi dengan Pencetak. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 6(2), 227–236.
- Solikin, I., Mukti, A. R., Huda, N., Ansori, A., & Dharmawan, P. (2022). Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Pelatihan Desain User Interface (Ui) Pada Sekolah Azharyah Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, 3, 102–106.
- Wibawa, Y. E., & Naufal, M. (2023). Pembangunan perangkat lunak komunitas media musik dengan framework React Native dan Firebase berbasis Android dan iOS. *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer dan Kecerdasan Buatan)*, 6(2). <https://doi.org/10.47970/siskom-kb.v6i2.515>
- Damayanti, D. D., & Haryono, M. (2021). Pengukuran kualitas layanan elektronik bidang jasa: Sebuah kajian pustaka. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 5(1), 68–75. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v5i1.13721>
- Regita. (2023). Android Studio dan Android Software Development Kit (Android SDK). *Informatics and Computer Engineering Journal (IJEC)*, 3(1)..
- Ferdinan, R., & Fachrie, M. (2024). Pengembangan aplikasi jasa service peralatan elektronik berbasis Android menggunakan payment gateways. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(1), 954–963. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.563>

- Penulis. (2024). *SISFO: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 8(1).
<https://ojs.unimal.ac.id/sisfo/article/view/18086>
- Sanjaya, J. J., & Susilo, J. (2024). Perbandingan performa bahasa pemrograman Java dan Kotlin pada Android apps. *bit-Tech (Binary Digital – Technology)*, 7(2).
- Doe, J. (2021). "The Impact of Collaborative Tools on UI/UX Design Efficiency." *International Journal of Human-Computer Interaction*, 27(4), 289-303.
- Frayudha, A. D., Pande, I. R., & Juwita, M. B. (2024). Implementation of Black Box Testing with the application of equivalence partitioning techniques in the M-Magazine Android application at Semen Gresik High School. *ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 9(1), 134–143.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v9i1.70382>
- Jihaadi, F. I. H., Hozairi, & Hoiriyah. (2024). Analisis penerapan metode Waterfall dan pengujian sistem aplikasi persewaan peralatan pesta berbasis mobile menggunakan Black Box Testing. *Joutica*, 9(2), 111–124.
<https://doi.org/10.30736/informatika.v9i2.1273>
- Masgo, M., & Santoso, S. (2022). Prototype Sistem Informasi Manajemen Stok Berbasis Web Pada Toko Jasmine. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 16(1), 33–40.
DOI: 10.33998/mediasisfo.2022.16.1.1175.