

DAFTAR PUSTAKA

- Aliman, W. (2021). Perancangan Perangkat Lunak untuk Menggambar Diagram Berbasis Android. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(6). <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6.1404>
- Almasri, A. K. (2016). A Proposed Hybrid Agile Framework Model for Mobile Applications Development. *International Journal of Software Engineering & Applications*, 7(2). <https://doi.org/10.5121/ijsea.2016.7201>
- Aryanti, R., Fitriani, E., Ardiansyah, D., & Saepudin, A. (2021). Penerapan Metode Rapid Application Development Dalam Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2). <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.11170>
- Chrisdianto, W., & Anggraeni Putri, S. (2022). PENGEMBANGAN SISTEM MANAJEMEN TEMA WEBSITE BERBASIS METODE AGILE SCRUM. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2). <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.503>
- Dicoding Intern. (2021). *Contoh Use Case Diagram Lengkap dengan Penjelasannya*. Dicoding - Blog.
- Dwiyatno, S., Sulistiyono, S., Abdillah, H., & Rahmat, R. (2022). APLIKASI SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 9(2). <https://doi.org/10.30656/prosisko.v9i2.5387>
- Enge, E. (2021). *Mobile vs. Desktop Usage in 2020*. Perficient.
- Enggar Krisnada, F., & Tanone, R. (2020). Aplikasi Penjualan Tiket Kelas Pelatihan Berbasis Mobile menggunakan Flutter. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 5(3). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v5i3.1865>
- Hamas, M., & Imaduddin, Z. (2019). ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI JUAL BELI BAHAN BAKU POKOK DARI PETANI BERBASIS MOBILE (SWASEMBADA). *Jurnal Informatika Terpadu*, 5(2). <https://doi.org/10.54914/jit.v5i2.198>
- Hamilton, B. K., & Miles, R. (2006). Learning UML 2.0. In *Polymer Contents* (Vol. 23, Issue April).
- Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak. In *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*.
- Husni, N. L., Sari, P. A. R., Dewi, T., Handayani, A. S., Sartika, D., & Mirza, A. (2022). Visual Studio Code for Activity Monitoring Interface. *Proceedings of the 5th FIRST T1 T2 2021 International Conference (FIRST-T1-T2 2021)*, 9. <https://doi.org/10.2991/ahe.k.220205.067>

- Ilhami, M. (2018). Pengenalan Google Firebase Untuk Hybrid Mobile Apps Berbasis Cordova. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 3(1). <https://doi.org/10.55635/jic.v3i1.47>
- Juliarto, R. (2021). *Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen*. Dicoding.Com.
- Krisnada, F. E., & Tanone, R. (2019). Aplikasi Penjualan Tiket Kelas Pelatihan Berbasis Mobile menggunakan Flutter. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 5(3).
- Nainggolan, G. F. H., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). Pencarian Berita Pada Web Portal Menggunakan Algoritma Brute Force String Matching. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 1-10.
- Pamungkas, L. A. B., & Imrona, M. (2020). Analisa Perbandingan Kinerja Cross Platform Mobile Framework React Native dan Flutter. *eProceedings of Engineering*, 7(1).
- Prasetyo, W. F., Sudarsana, I. W., & Lusiyanti, D. (2018). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKADEMIK FMIPA UNIVERSITAS TADULAKO BERBASIS ANDROID. *JURNAL ILMIAH MATEMATIKA DAN TERAPAN*, 15(2). <https://doi.org/10.22487/2540766x.2018.v15.i2.11350>.
- Pratama, A. P., & Kamisutara, M. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER DI UNIVERSITAS NAROTAMA SURABAYA. *Network Engineering Research Operation*, 6(2). <https://doi.org/10.21107/nero.v6i2.238>
- Pratama, M. A., Kharisma, A. P., & Brata, A. H. (2019). Pengembangan Aplikasi Sportyway: Aplikasi Pencari Teman Untuk Berolahraga Bersama Berbasis Lokasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548(3).
- Ramadhanti. (2021a). *Contoh Class Diagram*. Pinhome.Id.
- Ramadhanti. (2021b). *Mengenal Komponen-Komponen & Contoh Sequence Diagram*. Pinhome.
- Santoso, S., Surjawan, D. J., & Handoyo, E. D. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Tukar Barang Untuk Pemanfaatan Barang Tidak Terpakai dengan Flutter Framework. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 6(3).
- StatCounter. (2022). Mobile Operating System Market Share Indonesia | StatCounter Global Stats. In www.Gs.Statcounter.Com
- Tabrani, M. B., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada materi kualitas instrumen evaluasi pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>
- Tjahjanto, T., Arista, A., & Ermatita, E. (2022). Information System for State-owned inventories Management at the Faculty of Computer Science. *Sinkron*, 7(4), 2182–2192. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i4.11678>

- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). PENGUJIAN FUNGSIONAL PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DENGAN METODE BLACK BOX TESTING BAGI PEMULA. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2). <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>
- Wibowo, A. S. (2022). Pengaruh Pengembangan Sumber Daya Manusia Terhadap Kinerja Pegawai Di Lembaga Pemasyarakatan Kelas Ii A Purwokerto. *Journal of Management Review*, 5(3), 655-663.
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1). <https://doi.org/10.32502/digital.v4i1.3163>