

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, F., Nur, F. M., & Gunawan, D. (2022). Aplikasi Sistem Manajemen Aset Laboratorium Komputer Pada SMKN2 Kab.Tangerang Menggunakan Framework Laravel8. *Journal Cerita: Creative Education of Research in Information Technology and Artificial Informatics*, 8(2), 153–163.
- ANGGARA, M. J. (2022). *SISTEM PRESENSI ONLINE DENGAN LBS (LOCATION BASED SERVICES) DAN DETEKSI WAJAH MENGGUNAKAN ALGORITMA HAAR CASCADE CLASSIFIER* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Semarang).
- Arifin, M.. B. U. B., & Aunillah, M. (2021). Buku ajar statistik pendidikan (1st ed.). UMSIDA Press.
- Bergström, G., Hujainah, F., Ho-Quang, T., Jolak, R., Rukmono, S. A., Nurwidyantoro, A., & Chaudron, M. R. V. (2022). Evaluating the layout quality of UML class diagrams using machine learning. *Journal of Systems and Software*, 192, 1–20.
- Dalimunthe, S., Reza, J., & Marzuki, A. (2022). The Model for Storing Tokens in Local Storage (Cookies) Using JSON Web Token (JWT) with HMAC (Hash-based Message Authentication Code) in E-Learning Systems. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 3(2), 149-155.
- Fau, A. (2024). *Pelatihan Pengenalan Dasar Framework Flutter dalam Pembangunan Aplikasi Mobile. BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 23-28.
- Febriani, L. (2022). Sistem Perhitungan Premi Asuransi Mitra Beasiswa Berencana pada AJB Bumiputera 1912 Kantor Cabang Tanjung Karang. In *Ilmudata.org* (Vol. 2, Issue 2).
- Fowler, M. (2005). *UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language* (3rd ed.). ANDI.
- Murdiani, D., & Muhamad, S. (2022). Perbandingan Metodologi Waterfall Dan Rad (Rapid Application Development) Dalam Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Teknik Informatika (JUTEKIN)*, 10(2), 95–104.
- Muslikhah, R., Theresiawati, T., & Kamila, V. Z. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Dengan Pemanfaatan Qr Code Pada Sman 4 Cibinong. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 18(2), 104–112.
- Palumbo, D. (2021). *The Flutter framework: Analysis in a mobile enterprise environment* (Doctoral dissertation, Politecnico di Torino).
- Prawiro, R., Junaidi, A., Hidayat, T., & Hadi, A. F. (2023). Sistem Informasi Rekam Medis Dan Penjualan Obat. *Jurnal Teknik Dan Teknologi Tepat Guna*, 2(1), 113–123.

- Putri, E., & Matondang, N. H. (2023). Sistem Informasi Monitoring Ekspedisi Pengiriman Barang Berbasis Website Pada PT. Ridho Makmur Sentosa. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer Dan Aplikasinya*, 4(2), 426–438.
- Putro, D. P., Gunawan, I., & Suryani, P. E. (2022). Software Push Notification Disposisi Persuratan Berbasis Website Menggunakan Firebase Cloud Messaging. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(3), 370-381
- Rahmah, F. H., & Theresiawati. (2022). Aplikasi Bank Sampah Berkah Melimpah Berbasis Website pada Kelurahan Nanggawer. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 18(2), 131–142.
- Salunke, S. V., & Ouda, A. (2024). A Performance Benchmark for the PostgreSQL and MySQL Databases. *Future Internet*, 16(10), 382.
- Samarin, N., Sanchez, A., Chung, T., Juleemun, A. D. B., Gilsenan, C., Merrill, N., ... & Egelman, S. (2024). The Medium is the Message: How Secure Messaging Apps Leak Sensitive Data to Push Notification Services. *arXiv preprint arXiv:2407.10589*.
- Saputra, D., Sherill, A. A. I., & Anindya, Q. M. (2024). User Interface (UI) dan User Experience (UX) Design serta Contohnya Melalui SLiMS (Senayan Library Management System). *THE LIGHT: Journal of Librarianship and Information Science*, 4(1), 10-30.
- Setiawan, S., Prasetyo, C. P., & Saffaudin, M. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Laboratorium Komputer Berbasis Web (Studi Kasus : SMK Al Khoiriyah Baron Nganjuk). *TECNOSCIENZA*, 5(2), 197–212.
- Sommerville, I. (2003). *Software Engineering* (7th ed.). Erlangga.
- Umami, Z., & Ningrum, N. K. (2020). Pengujian Implementasi Rest Api Pada Website Sistem Pencarian Informasi Produk Fashion Di Shopee. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 3(2), 69-82.
- Vanesha, N. A., Rizky, R., & Purwanto, A. (2024). Comparison Between Usability and User Acceptance Testing on Educational Game Assessment. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*; Vol 13, No 2 (2024): JULY; 210-215 ; 2581-0588 ; 2301-7988.
<https://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/sisfokom/article/view/2099>
- Widyastuti, R., Arini Widiyastuti, A., & Wahyu Ramadhan, D. (2022). PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK DI SMK YASPEN JAKARTA. *Jurnal PROSISKO*, 9(2), 9–24.

Yusufi, A. H. (2024) PERANCANGAN VIDEO GAME DENGAN METODE
GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE MENGGUNAKAN UNITY.
Skripsi thesis, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.