

DAFTAR PUSTAKA

- Burd, B. (2020). *Flutter For Dummies* (Vol. 16, Issue 2). Wiley.
- Dhifak, F. (2021). *Optimasi Sistem Pengangkutan Sampah Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang* [Universitas Dipenegoro]. <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/4826/>
- Fau, A. (2024). Pelatihan Pengenalan Dasar Framework Flutter dalam Pembangunan Aplikasi Mobile. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 01(01), 23–28.
- Flutter. (2024). *Build for any screen*. <https://flutter.dev/>
- Jorgi, S., S, A., & Zulkarnaim, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Mobile Layanan Pariwisata Lokal Sulawesi Barat Menggunakan Framework Flutter. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 10(2), 114–121. <https://doi.org/10.35508/jicon.v10i2.6623>
- Kementerian LHK. (2021). TATA CARA PENGELOLAAN LIMBAH NONBAHAN BERBAHAYA DAN BERACUN. *PERATURAN MENTERI LINGKUNGAN HIDUP DAN KEHUTANAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2021*, 151(2), 10–17.
- Kementerian LHK. (2022). *SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN SAMPAH NASIONAL DENGAN*. <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/>
- Kementerian LHK. (2024). *PERATURAN MENTERI LINGKUNGAN HIDUP DAN KEHUTANAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 8 TAHUN 2024*. 3, 1–23.
- Laksono, W. P., Satria, B., Wicaksana, T., Wijasena, A. Y., & Sahria, Y. (2024). Implementasi Clean Architecture Dalam Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Flutter. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 2(1), 173–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.60076/njms>
- Napoli, M. L. (2019). *Beginning Flutter: A Hands-On Guide to App Development*. Apress.
- Normah, Rifai, B., Vambudi, S., & Maulana, R. (2022). Analisa Sentimen

- Perkembangan Vtuber Dengan Metode Support Vector Machine Berbasis SMOTE. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 8(2), 174–180. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Pamungkas, R. W. P., Azizah, A. N., & Zebua, B. S. (2022). Analisis penerapan metode scrum untuk meningkatkan efektivitas dalam pembuatan aplikasi melalui literature review. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 11(2), 156–164. <https://doi.org/10.31571/saintek.v11i2.4650>
- Parewe, A. M. A. K., Sumardin, A., & Pratama, M. I. (2022). Penerapan Metode Scrum dengan Framework Flutter dalam Teknologi Location Based Service Pada Sistem Provos Polisi. *Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika*, 175–179. <http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/sntei/article/view/3565>
- Perda DKI Jakarta No. 2 Tahun 2024. (2024). *Perda DKI Jakarta PENCABUTAN PERATURAN DAERAH NOMOR 11 TAHUN 1992 TENTANG PENATAAN DAN PENGELOLAAN KEPULAUAN SERIBU KOTAMADYANo. 2 Tahun 2024*. 15(1), 37–48. <https://jdih.jakarta.go.id/dokumen/detail/13974>
- Phan, H. (2023). *Full-stack Mobile Application Using Low-code Solution*. November.
- Pratama, S. P., & Sururi, M. R. (2023). Evaluasi Teknik Operasional Pengumpulan dan Pengangkutan Sampah dalam Sistem Pengelolaan Sampah di Kabupaten Subang. *Envirotek : Jurnal Ilmiah Teknik Lingkungan*, 15(2), 186–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.33005/envirotek.v15i2.278>
- Ridho, M. F. (2020). *Analisis Kebutuhan Armada Pengangkutan Sampah di Kota Medan* [Universitas Medan Area].
- Rukmana Syafrin, N. S., Umar, N. F., Sulmiah, Aina, A. N., & Darmayanti, D. P. (2023). Tantangan dan Peluang dalam Digitalisasi Badan Usaha Milik Desa. *Ruang Komunitas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 42–48. <https://doi.org/10.24252/rkjpm.v1i1.37501>
- Schwaber, Ken dan Sutherland, J. (2017). The Scrum Guide: The Definitive Guide to Scrum. In *Agile Metrics : Agile Health Metrics for Predictability* (Issue November). <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>

- Supabase. (2024). *Build in a weekend Scale to millions*. <https://supabase.com>
- Supriyanto, B. E. (2025). *Digitalisasi Pengelolaan Dana Desa: Meningkatkan Transparansi dan Efektifitas*. <https://djpb.kemenkeu.go.id/kppn/watampone/id/data-publikasi/artikel/3868-digitalisasi-pengelolaan-dana-desa-meningkatkan-transparansi-dan-efektivitas.html>
- Tilley, S., & Rosenblatt, H. J. (2017). *Systems Analysis and Design* (11th ed.). Cengage Learning.
- 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), 1–8. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>
- Windmill, E. (2020). Flutter in Action. In *Manning Publications*.