

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Purbawanto, S. (2015). *Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video di Smk Negeri 4 Semarang.*
- Agung, M. B. L., Pambudiyatno, N., & Puspita, R. D. (2021). *Rancangan E-Logbook Berbasis Web dan Database untuk Teknisi Telekomunikasi dan Navigasi Udara.*
- Akbar, A. (2019). *Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia.*
- Akbar Johan, M. H., Achmad, W. N., & Sulistiyono. (2022). Rancang Bangun Sistem E-Commerce pada Takaran Coffee. *ProTekInfo(Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 9(2), 33–35.
<https://doi.org/10.30656/protetinfo.v9i2.5590>
- Alfina, O. (2019). Sistem Informasi Mobile Assistant Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi Fakultas Komputer Universitas Potensi Utama Berbasis Android. *JITEKH*, 7(01), 1–6. <https://doi.org/10.35447/jitekh.v7i01.3>
- Amazon. (2023). *Apa itu SDK? - Penjelasan SDK - AWS.* Amazon Web Services, Inc. <https://aws.amazon.com/id/what-is/sdk/>
- Anastasia, F. D., & Papatungan, I. V. (2022). Implementasi Bloc Pattern pada Pengembangan Frontend Fitur Top Up Linkaja Aplikasi M-Banking Agen46 dengan Teknologi Flutter (Studi Kasus: PT. Bank Negara Indonesia TBK). *Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(1). <https://doi.org/10.20885/snati.v2i1.14>
- Andaru, Andri. (2018). Pengertian database secara umum. *SF Prepr*, 2.

- Andriani, L., & Islamiyah, M. (2023). *Rancang Bangun Sistem Personal Owncloud Storage untuk Arsip File Tugas Akhir Prodi Sistem Komputer Berbasis Raspberry Pi 3. 11(1).*
- Arrozaaq, D. L. C. (2016). *(Studi Tentang Kolaborasi Antar Stakeholders Dalam Pengembangan Kawasan Minapolitan di Kabupaten Sidoarjo).*
- Aziz, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Geografi Pada Materi Lipatan dan Patahan Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Pada Materi Lipatan dan Patahan.*
- Binus. (2019, November 26). *UML Diagram: Use Case Diagram.* School of Computer Science.
<https://socs.binus.ac.id/2019/11/26/uml-diagram-use-case-diagram/>
- Dako, R. D., & Ridwan, W. (2021). Pengujian karakteristik Functional Suitability dan Performance Efficiency tesadaptif.net. *Jambura Journal of Electrical and Electronics Engineering*, 3(2), 66–71.
<https://doi.org/10.37905/jjee.v3i2.10787>
- Darnita, Y., & Muntahanah, M. (2021a). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Penjadwal Perkuliahan Dengan Firebase Dengan Realtime Notification. *Pseudocode*, 8(1), 58–65. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.8.1.58-65>
- Darnita, Y., & Muntahanah, M. (2021b). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Penjadwal Perkuliahan Dengan Firebase Dengan Realtime Notification. *Pseudocode*, 8(1), 58–65. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.8.1.58-65>
- Dart. (2024). *Dart programming language.* <https://dart.dev/>
- Developers. (2024). *Meet Android Studio.* Android Developers.
<https://developer.android.com/studio/intro>

- Dewi, K. T., Suastra, I. W., & Pujani, N. M. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate (ADDIE) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep Fisika*. 3.
- Dicoding. (2024). *Apa itu Wireframe? Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype—Dicoding*. <https://www.dicoding.com/blog/wireframe-adalah/>
- Dorisman, A., Muhammad, A. S., & Setiawan, R. (2021). Kolaborasi Antar Stakeholder Dalam Penanggulangan Kecelakaan Lalu Lintas. *JIANA (Jurnal Ilmu Administrasi Negara)*, 19(1), 71. <https://doi.org/10.46730/jiana.v19i1.7966>
- Edeng, Suryana. (2017). *Manajemen Kelas Berkarakteristik Siswa*.
- erlina. (2023). Studi Kasus: Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Pembelajaran di Perguruan Tinggi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(2). <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15344>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Fansuri, F. (2018). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*. 1.
- Fayzullaev, J. (2018). *Native-like Cross-Platform Mobile Development*.
- Febriani, S. (2020). *Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik dengan Membandingkan Metode Simple Addictive Weighting (Saw) dan Analytic Hierarchy Process (Ahp) (Studi Kasus: Pt. Pos Indonesia (Persero) Tangerang)*.

- Fikri Paturahman, M., Yasin, V., & Haroen, R. (2021). Rancang bangun aplikasi booking Lapangan Futsal pada Kevin Futsal berbasis Android. *JURNAL WIDYA*, 2(1), 60–74. <https://doi.org/10.54593/awl.v2i1.9>
- Firestore. (2023). *Firestore Realtime Database*. Firestore. <https://firebase.google.com/docs/database?hl=id>
- Flutter. (2024a). *Flutter*. //flutter.dev/
- Flutter. (2024b). *Material Design for Flutter*. <https://docs.flutter.dev/ui/design/material>
- Flutter. (2024c). *StatefulWidget class—Widgets library—Dart API*. <https://api.flutter.dev/flutter/widgets/StatefulWidget-class.html>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Igasari, S., & Adri, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Repository Bahan Ajar Prodi PTI UNP Berbasis Mobile Apps. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 9(1), 219. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.111383>
- Indarta, Y., Irfan, D., Muksir, M., Simatupang, W., & Ranuharja, F. (2021). Analisis dan Perancangan Database Menggunakan Model Konseptual Data Warehouse Sistem Manajemen Transaksi Toko Online Haransaf. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4448–4455. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1477>
- Intern, D. (2021, Mei 11). *Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya*. Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52.
<https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Juliana, H. D. R., & Vg, N. K. (2021). Evecurate – A Smart Event Management App Using Flutter and Firebase. *International Journal of Scientific Research*, 7(4).
- Kasman, V. N. M., & Santoso, S. (2022). *Perancangan dan Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pengelolaan Partitur Digital (STRATEGI)*. 4.
- Kumar, A. (2023, Januari 27). What is the Dart Programming Language? A Guide to its Applications. *Emeritus Online Courses*.
<https://emeritus.org/blog/coding-dart-programming-language/>
- Lopis, M. Y., Iriani, A., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). Pengembangan Aplikasi Knowledge Management System Online untuk Berbagi Pengetahuan antara Alumni dengan Program Studi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8(1), 35. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v8i1.21352>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains dan Informatika*, 4(1), 54–65.
<https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Maulana, H., Rizki, A. M., Yuliastuti, G. E., & Parewe, A. M. A. K. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Ruang Kuliah

- (SEMARAK). *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 12(1), 57. <https://doi.org/10.35585/inspir.v12i1.2651>
- Miqdad, A. (2023, Januari 1). Mempelajari Widget Dasar pada Flutter. *Baraja Coding*.
<https://www.barajacoding.or.id/mempelajari-widget-dasar-pada-flutter/>
- Mirawati, Y. (2019). *Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Mata Air Swalayan Kabupaten Dharmasraya Berbasis Web*.
- Munif, Abdul. (2013). *Basis Data*.
- Nadiyah, R. S. (2015). *The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model*.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1, Hal 86-100.
- Panjaitan, S. M., Hendri, & Naibaho, R. (2022). Perancangan Forum Diskusi Mahasiswa Berbasis Website (Studi Kasus Universitas Dinamika Bangsa Jambi). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer(JAKAKOM)*, 2(2), 276–284. <https://doi.org/10.33998/jakakom.2022.2.2.156>
- Pebrianto, M., & Hadi, N. (2023). *Rancang Bangun Sistem Si-LIONLABS Berbasis Web: Menuju Pengelolaan Admistrasi yang Efisien dan Efektif*.
- Permatasari, D., & Prehanto, D. R. (2013). *Aplikasi untuk Mengevaluasi Proses Belajar Mengajar di SMA Negeri Kesamben Jombang*. 02.
- Pratama, Y. A., & Junianto, E. (2016). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ginjal dan Saluran Kemih Dengan Metode Breadth First Search. *Jurnal Informatika*, 2(1). <https://doi.org/10.31311/ji.v2i1.69>

- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putra, M. Y., & Kurniawan, D. E. (2023). Implementasi Sistem Reminder Jadwal pada eLearning Moodle Berbasis API Menggunakan Framework Flutter. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 4(1), 7–11. <https://doi.org/10.52158/jacost.v4i1.490>
- Ria Sulistyarini. (2012). Wawancara sebagai Metode Efektif untuk Memahami Prilaku Manusia. *CV. Karya Putra Darwati*.
- Salmaa. (2023, September 19). Probability Sampling: Pengertian, Jenis, dan Contohnya. *Penerbit Deepublish*. <https://penerbitdeepublish.com/probability-sampling/>
- Sasongko, A., Jayanti, W. E., & Risdiansyah, D. (2020a). USE Questionnaire Untuk Mengukur Daya Guna Sistem Informasi e-Tadkzirah. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 8(2). <https://doi.org/10.31294/jki.v8i2.9135>
- Sasongko, A., Jayanti, W. E., & Risdiansyah, D. (2020b). USE Questionnaire Untuk Mengukur Daya Guna Sistem Informasi e-Tadkzirah. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 8(2). <https://doi.org/10.31294/jki.v8i2.9135>
- Setia, L. D. (2016). Evaluasi Usability untuk Mengetahui Akseptabilitas Aplikasi Berbasis Web. *Multitek Indonesia*, 6(1), 41. <https://doi.org/10.24269/mtkind.v6i1.1195>
- Setiawan, R. (2021, Agustus 24). *Memahami ERD, Model Data, dan Komponennya*. Dicoding Blog.

<https://www.dicoding.com/blog/memahami-erd/>

Setyawan, M. B. (2018). *Pengukuran Usability untuk Mengetahui Tingkat Penerimaan Website Learning Object di Universitas Muhammadiyah Ponorogo*.

Sosiologi, B. (2023, Juli 7). *Pengertian Kolaborasi, Jenis, Tujuan, Manfaat, dan 3 Contohnya*. <https://dosensosiologi.com/pengertian-kolaborasi/>

Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta, CV.

Suhery, L. (2021). *Model dan Prototype Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) Berbasis Mobile Menggunakan Framework Flutter*. 4(2).

Tifani, I. (2022, November 22). *Mengenal Tujuan Manajemen dan Prinsip-prinsipnya—Istilah Ekonomi* [Katadata.co.id](https://katadata.co.id).
<https://katadata.co.id/ekonopedia/istilah-ekonomi/637c9dd7a3c70/mengenal-tujuan-manajemen-dan-prinsip-prinsipnya>

Togatorop, P. R., Simanjuntak, R. P., Manurung, S. B., & Silalahi, M. C. (2021). *Pembangkit Entity Relationship Diagram dari Spesifikasi Kebutuhan Menggunakan Natural Language Processing untuk Bahasa Indonesia*. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 9(2), 196–206.
<https://doi.org/10.35508/jicon.v9i2.5051>

Wahyuni, S., Tasril, V., & J. Prayoga, J. P. (2022). *Desain Aplikasi Game Edukasi pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri 024777 Binjai*. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 758–768. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2431>

Yudhistira, A. S. (2021). *Aplikasi Profil Genshin Impact dengan Mengimplementasikan Flutter*.

Zebua, E. K., & Santosa, M. (2023). *Pentingnya Manajemen Waktu Dalam*

Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa.

Zufria, I. (2013). *Pemodelan Berbasis UML (Unified Modeling Language) dengan Strategi Teknik Orientasi Objek User Centered Design(UCD) dalam Sistem Administrasi Pendidikan.*