

DAFTAR PUSTAKA

- Prakarsya, A. (2019, November). Perangkat Lunak Permainan Untuk Mendeteksi Dominasi Perkembangan Otak Kanan Dan Otak Kiri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Berbasis Android. *In Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, pp. 127-134).
- Sari, Y. P., & Ali, R. (2019). Implementasi Sistem Pelaporan Sarana dan Prasarana Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Android (Studi Kasus: Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya). *Jurnal Informatika*, 19(1), 47-53.
- Marini, M. (2019). *Prototype* Sistem Informasi Administrasi Pengadaan Barang Dengan Teknologi RFID. *SIMADA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, 2(1), 1-14.
- Arfandi, A. (2015). Penerapan Algoritma *Multilevel Feedback Queue* Dalam Pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Restoran Berbasis Android.
- Firly, N. (2018). *Create Your Own Android Application*. Elex Media Komputindo.
- Solichin, A. (2016). Pemrograman web dengan PHP dan MySQL. Penerbit Budi Luhur.
- <https://garudapixel.com/adobe-xd-untuk-ui-ux-design/> (diakses pada tanggal 28-01-2020, pukul 12.00 wib)
- Salma, A., Darmawan, I., & Al-Anshary, F. M. (2017). Perancangan Aplikasi Callme Berbasis Android Menggunakan Metode Prototyping (modul *Customer Access Dan Admin*). *eProceedings of Engineering*, 4(2).
- Adrianus, D. A. G. (2013). Implementasi *Algoritma Multilevel Feedback Queue* Untuk Pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Restoran Dengan Platform Android Dan Ios.
- Nugroho, R. A. (2015). Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Karma Kreatif Semarang. *Semarang: Informatika*.

