

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyanto, T. S., & Yuniyanto, A. (2019). SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN DONOR DARAH ONLINE UNTUK MENGETAHUI KETERSEDIAAN DARAH DONOR DI UDD PALANG MERAH INDONESIA KOTA SEMARANG BERBASIS WEB MOBILE.
- Arfida, S., & Wibowo, H. (2019). Pemanfaatan Telepon Pintar Terhadap Informasi Penyebaran Lokasi Guru Sekolah Dasar Negeri Bersertifikasi Provinsi Lampung Menggunakan Jalur Pendek. *Jurnal Informatika*, 18(2), 186-195.
- Arrahman, A. F., & Lestari, D. P. (2020). APLIKASI SIMULASI EVAKUASI GEMPA DAN KEBAKARAN DENGAN TEKNIK VIRTUAL REALITY BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Rekayasa*, 23(3), 155-165.
- Daud, F. R., Tulenan, V., & Najoan, X. B. (2016). Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1).
- Hadi, S. (2015) *Pengertian Darah dan Fungsinya*, Informatika, Bandung.
- Isvandiari, A., & Fuadah, L. (2017). Pengaruh Kompensasi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Bagian Produksi PG. Meritjan Kediri. *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia*, 11(2), 1-8.
- Isvandiari, A., & Fuadah, L. (2017). Pengaruh Kompensasi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Bagian Produksi PG. Meritjan Kediri. *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia*, 11(2), 1-8.
- Mallu, S. (2015). Sistem pendukung keputusan penentuan karyawan kontrak menjadi karyawan tetap menggunakan metode topsis. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 1(2).
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174-183.

- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126.
- Nuryanto, E. P., & Wintoro, P. B. (2017, November). APLIKASI E-VOTING PADA PEMILIHAN RAYA (PEMIRA) INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS (IIB) DARMAJAYA BERBASIS WEB. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, No. 1, pp. 90-100).
- Rosa, A. S. & Shalahuddin, M. (2019). Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek.
- Ryanda, R., Irawan, B., & Osmond, A. B. (2015). Perancangan Aplikasi Mobile “kiosku. com” Dengan Web Scrapping Pada Website Olx. co. id, Berniaga. com, Dan Bukalapak. com Berbasis Android. *eProceedings of Engineering*, 2(2).
- 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.
- Satria, A. B., & Ramadhan, M. R. (2019). Sistem Sepeda Statis Menggunakan Beban Dinamis Berbasis Realitas Virtual Yang Tersinkronisasi Dengan Konten Video 360 Derajat. *eProceedings of Applied Science*, 5(2).
- Sugianto, C. A., & Zundi, T. M. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Donor Darah Berbasis Mobile di PMI Kabupaten Bandung. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 1(1), 11-18.
- Sukoco, A. (2010). Penggunaan Standard ISO 9126 Untuk Mengevaluasi Keefektifan Perangkat Lunak. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, 1(1).
- Utama, Y. T. (2018). *PERANCANGAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN PENGURUS TERBAIK PADA YAYASAN TUNAS PELITA JAMBI* (Doctoral dissertation, STIKOM Dinamika Bangsa Jambi).
- Waluyo, S. D., & Tresnawati, D. (2017). Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Kependudukan di Kantor Kelurahan Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 14(1), 1-6.