

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, B., Andoyo, A., Kasmi, K., & Ipinuwati, S. (2018, November). Perancangan Aplikasi E-Tourism Berbasis Android sebagai Strategi Promosi Pariwisata Provinsi Lampung. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, No. 1, pp. 13-18).
- Ariyanti, R., Khairil, & Kanedi, I. (2015). Pemanfaatan Google Maps Api Pada Sistem Informasi Geografis Direktori Perguruan Tinggi Di Kota Bengkulu. *Jurnal Media Infotama*, 11(2), 121.
- Baskara, A., Tolle, H., & Kharisma, Agi. (2019). Pengembangan Aplikasi Geotagging Pemetaan Sungai Dengan Pendekatan Gamification. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* Vol. 3, No.2, hlm. 1310-1317.
- Dewi, C., & Fadly, R. (2015). Analisis Pembuatan Peta Zona Rawan Bencana Tsunami pada Daerah Pesisir (Studi Lokasi: Pesisir Kota Bandar Lampung). *Prosiding Sembistek 2014*, 1(02), 740-753.
- Edhy, S. (2012). *Jurnal Ilmu Komputer - Volume 5 - No 2 – September 2012*. *Jurnal Ilmu Komputer*, 5(2), 29–35.
- Fitria, I., & Putu Agus, I. (2014). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Penyebaran Lokasi Penyalahgunaan Narkobapada Provinsi Lampung.
- Hendryadi. (2014). TEORIONLINE PERSONAL PAPER. Metode Pengumpulan Data.
- Herlianti., Kuswanto, E., & Ifrianti, S. (2012) Identifikasi Sampah Rumah Tangga Pada Masyarakat Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung
- Irawati, I., Aswin, H., & Salim, Y. (2018). Aplikasi Pencarian Lokasi Panti Asuhan Di Kota Ambon Berbasis Mobile. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(3), 338. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i3.371.338-343>
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1-8.
- Kurniawan, H. (2017). Media Pembelajaran Mobile Learning Menggunakan Android (Studi Kasus: Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya). *Explore: Jurnal Sistem informasi dan telematika*, 8(1).
- N. Chopde and M. Nichat. (2013). Landmart-Based Shortest Path Detection by Using A* Haversine, *GH Rasoni Coll. Eng.*
- Nazaruddin, S. (2014). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN

BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA SMARTPHONE ANDROID (STUDI KASUS : MATERI SISTEM TATA SURYA KELAS IX) Nazruddin Safaat H Teknik Informatika UIN SUSKA Riau diatas layer dunia nyata secara real-time seolah-ola. *UIN SUSKA , Riau, 12(1), 41–47.*

Nuryadi, H. (2014). *STUDI KASUS BALAI SUMBER DAYA INVESTASI model ISO 9126 ? Bagaimana tingkat keamanan perangkat lunak sistem informasi sumber daya investasi yang dihasilkan diukur dengan menggunakan security software ?) pengembangan perangkat lunak . Metodologi- kerja untu. 1–15.*

Rosa A.S dan M. Shalahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika Bandung.*

Setianni, A., & Syahputri, R. (2019, August). PESONA: SISTEM INFORMASI PEMESANAN SALON ONLINE BERBASIS LOCATION BASED SERVICE. In *Prosiding Seminar Nasional Sinergitas Multidisiplin Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Vol. 2, pp. 1-7).*

Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem (Studi Kasus : UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika, 3(1), 1–9.*

Susanty, W., Astari, I. N., & Thamrin, T. (2019). APLIKASI GIS MENGGUNAKAN METODE LOCATION BASED SERVICE (LBS) BERBASIS ANDROID. *Explore: Jurnal Sistem informasi dan telematika, 10(1).*

Sari, Y. P. (2016). MEMBANGUN KAMUS OBSTETRI BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: Kampus Kebidanan Adila Bandar Lampung). *Jurnal Informatika, 16(1), 65-73.*