

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. S. Putri, A. Eviyanti, and H. Hindarto, “Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Toko Suryamart Menggunakan Framework Flutter,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 3, pp. 257–265, Jul. 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i3.851.
- [2] C. Hanifurohman and D. Durbin Hutagalung, “Analisis Statis Menggunakan Mobile Security Framework Untuk Pengujian Keamanan Aplikasi Mobile E-Commerce Berbasis Android,” pp. 22–28, 2020.
- [3] F. Irvansyah, “Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android,” *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, vol. 1, no. 1, pp. 26–32, 2020.
- [4] A. S. Rusdi, N. Widiyasono, and H. Sulastri, “Analisis Infeksi Malware Pada Perangkat Android Dengan Metode Hybrid Analysis,” *Jl. Siliwangi No*, vol. 46115, no. 24, pp. 99–107, 2019.
- [5] I. Putu, R. P. Putra, and H. Tolle, “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Bali berbasis Android menggunakan MVVM Architecture dan Jetpack Compose,” vol. 7, no. 5, pp. 2205–2214, 2023, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] R. Noveandini, M. S. Wulandari, and A. Hakim, “Penerapan Metode Scrum Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Toko Sepatu Rabbani Shoes,” *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi STI&K (SeNTIK)*, vol. 7, no. 1, 2023.
- [7] T. Setya Nugraha and R. Hardian, “Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile Dengan Menggunakan Metode Scrum Pada PT. Hasna Satya Negara Berbasis Web,” *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, vol. 03, no. 02, pp. 171–179, 2021.
- [8] I. P. Astuti, E. F. Romawati, and I. Widaningrum, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pengenalan Huruf Jawa (Aksara Jawa) Berbasis

- Android,” *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, vol. 1, no. 2, Nov. 2020, doi: 10.37859/coscitech.v1i2.2185.
- [9] D. A. Wasesha, “Implementasi Scrum Framework Pada Manajemen Proyek Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Inspeksi Mobil Bekas,” *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 7, no. 3, pp. 842–853, 2023, doi: 10.52362/jisamar.v7i3.903.
- [10] A. Dwi Saputra and R. Indra Borman, “Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: ACE Photography Way Kanan),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 1, no. 2, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [11] K. Rocky, D. Pasaribu, and A. Meizar, “Rancang Bangun Aplikasi Jasa Penyediaan Pelayanan Perawatan Perbaikan Menggunakan Metode Agile Berbasis Android Pada PT. Otani,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, 2023, doi: 10.46576/djtechno.
- [12] C. Chandra, dan Joko Susilo, and A. Program Studi Sistem Informasi, “Perancangan Sistem Pemesanan Online Jasa Print Out Berbasis Android Menggunakan Metode Scrum,” *Jurnal Informatika dan Bisnis*, vol. 10, no. 1, pp. 1–14, 2021, [Online]. Available: <http://www.kwikkiangie.ac.id>
- [13] M. R. A. Omega, G. C. Rorimpandey, and V. P. Rantung, “Aplikasi Yunit Laundry Menggunakan Framework Scrum,” *JOINTER : Journal of Informatics Engineering*, vol. 04, no. 01, pp. 30–37, 2023.
- [14] N. Aziz, G. Pribadi, and M. S. Nurcahya, “Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android,” *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, vol. 4, no. 3, pp. 1–5, 2020.
- [15] A. Harahap and A. Sucipto, “Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android,” *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, 2020.

- [16] A. M. Robani, S. Hadi, O. Nurdiawan, G. Dwilestari, and N. Suarna, "Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan di Mokascirebon.Com," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 8, no. 6, p. 205, Dec. 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3629.
- [17] developer.android.com, "Android Studio." Accessed: Jun. 26, 2024. [Online]. Available: <https://developer.android.com/studio>
- [18] S. Mulyati, "Kreativitas Matematis Siswa Pada Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Berbasis Android Studio. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2," *PRISMA*, vol. 2, pp. 788–797, 2019, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- [19] Y. A. Holide, A. Krismon, and D. Z. E. Prasetya, "Aplikasi Wisata Kota Kediri Berbasis Android Menggunakan Android Studio," *STAINS (Seminar Nasional Teknologi & Sains)*, vol. 1, no. 1, pp. 24–30, Feb. 2022, [Online]. Available: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/stains/article/view/1535>
- [20] kotlinlang.org, "Kotlin brand assets." Accessed: Jun. 26, 2024. [Online]. Available: <https://kotlinlang.org/docs/kotlin-brand-assets.html>
- [21] A. Toyib Hidayat and I. Gede Olka Santoso, "Membershipplication Berbasis Android Dengan Penerapan Kotlin Programming Language di Wijaya Fitness Center (WFC)," 2023.
- [22] A. Febriandirza, "Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin," *Jurnal Pseudocode*, vol. 7, no. 2, pp. 123–133, 2020.
- [23] firebase.google.com, "Firebase." Accessed: Jun. 26, 2024. [Online]. Available: <https://firebase.google.com/>
- [24] R. Andrianto and M. Haris Munandar, "Aplikasi E-Commerce Penjualan Pakaian Berbasis Android Menggunakan Firebase Realtime Database," *Journal Computer Science and Information*

- Technology(JCoInT) Program Studi Teknologi Informasi*, no. 1, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JCoInT/index>
- [25] Y. Darnita and Muntahanah, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Penjadwal Perkuliahan Dengan Firebase Dengan Realtime Notification,” *Jurnal Pseudocode*, vol. 8, no. 1, pp. 58–65, 2021.
- [26] A. Y. Abdullah, “Tips Design Pattern MVVM pada Pengembangan Aplikasi Android,” Dicoding.com. Accessed: Jun. 26, 2024. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/tips-design-pattern-mvvm/>
- [27] F. Maulana, R. Afyenni, and A. Erianda, “Aplikasi Manajemen Laboratorium Menggunakan Metode MVVM Berbasis Android,” *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, vol. 3, no. 3, pp. 88–93, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal-itsi.org>
- [28] G. E. S. P. Java, F. Natsir, and B. J. Tama, “Perancangan Aplikasi Penjualan Ikan Hias Pada Toko Aquascape di Depok Berbasis Android,” *Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, vol. 5, no. 1, pp. 187–193, 2021.
- [29] A. G. Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android,” *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 2, no. 1, pp. 49–53, 2019.
- [30] S. Alfarisi, “Aplikasi Media Pengenalan Jenis Kamera dan Lensa Berbasis Android,” *Jurnal SISFOTEK Global*, vol. 9, no. 1, pp. 124–130, 2019.
- [31] D. Indrianto, S. Anardani, and S. Nita, “Perancangan Sistem Informasi EAPT pada Pusat Pengembangan Bahasa Universitas PGRI Madiun Berbasis Android,” *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 2, no. 1, pp. 101–108, 2019.
- [32] Arisetiaji, F. Piliang, and N. Sariana, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Desain Jersey Berbasis Android Dengan Menggunakan Teknologi Firebase (Studi Kasus : Konfeksi Minister),” *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 2, no. 2, 2020.

- [33] M. A. Wahyudi, S. Anardani, and E. Dewi Hapsari, “Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Penulisan Daftar Pustaka Karya Ilmiah Berbasis Android Menggunakan Appsgeyser,” *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, pp. 23–30, 2019.
- [34] A. Hartati, K. Wijaya, S. Tinggi, M. Informatika, and D. K. Pabumulih, “Game Edukasi Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6,” *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 2746–1335, 2021.
- [35] R. Abdillah and I. Kurniawan, “Analysis Mathematics Learning Apps Android Base and Designing System using UML 2.0,” *Jurnal THEOREMS*, vol. 4, no. 1, pp. 138–146, 2019, doi: 10.31949/th.v4i1.1405.
- [36] M. Sumiati, R. Abdillah, and A. Cahyo, “Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta,” *Jurnal FASILKOM*, vol. 11, no. 2, pp. 79–86, 2021.
- [37] E. Hutabri *et al.*, “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar,” *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*, vol. 08, no. 02, pp. 57–64, 2019.
- [38] R. Suppa and B. Sulaeman, “Aplikasi Media Pembelajaran Sistem Fotosintesis Pada Tumbuhan Berbasis Android Kelas VIII SMP Negeri 4 Wotu,” *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, vol. 2, no. 1, pp. 20–33, 2022.
- [39] E. C. V. Tamandalan, M. S. Mustafa, and N. S. Layuk, “Sistem Informasi Pelayanan Penanganan Pelaporan Perkara Pidana Militer Berbasis Android,” *Jurnal Dipanegara Komputer Sistem Informasi*, vol. 17, no. 1, pp. 82–89, 2023.
- [40] A. Feby Prasetya and U. Lestari Dewi Putri, “Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.

- [41] W. Aliman, “Perancangan Perangkat Lunak untuk Menggambar Diagram Berbasis Android,” *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 6, no. 6, p. 3091, Jun. 2021, doi: 10.36418/syntax-literate.v6i6.1404.
- [42] N. Musthofa and M. A. Adiguna, “Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang,” *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, vol. 1, no. 03, pp. 199–207, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [43] M. Nazir, S. Fajariani Putri, and D. Malik, “Perancangan Aplikasi E-VOTING Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 5–9, 2022.
- [44] S. P. Utami *et al.*, “Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Tuberkulosis Menggunakan Metode Scrum,” *Jurnal INOVTEK POLBENG*, vol. 7, no. 1, pp. 83–96, 2022.
- [45] scrum.org, “What is Scrum?,” www.scrum.org. Accessed: Nov. 27, 2023. [Online]. Available: <https://www.scrum.org/learning-series/what-is-scrum>
- [46] K. Schwaber and J. Sutherland, “Panduan Scrum.” Accessed: Nov. 06, 2023. [Online]. Available: scrumguides.org
- [47] M. Syarif and E. B. Pratama, “Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing Dan Pemodelan Diagram UML Pada Aplikasi Veterinary Services Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfall,” *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTİK)*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [48] F. Z. Ramadhan and R. Adhitama, “Perancangan Aplikasi Kantin Elektronik Berbasis Android Menggunakan Metode Scrum,” *LEDGER: Journal Informatic and Information Technology*, vol. 2, no. 1, 2023.