

---

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Armiwal, "PROSES MANAJEMEN PERKANTORAN DI BADAN PUSAT STATISTIK (BPS)," *Sosial Humaniora Igri*, vol. 1, pp. 46 - 57, 2018.
- [2] H. Kurniawan, W. Aprilliah, I. Kurniawan and D. Firmansyah, "PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA SMK BINA KARYA KARAWANG," *Interkom*, vol. 14, pp. 13 - 23, 2020.
- [3] B.P.S.K.B, "Badan Pusat Statistik Kabupaten Banyumas," Badan Pusat Statistik Kabupaten Banyumas, [Online]. Available: <https://banyumaskab.bps.go.id/>. [Accessed 20 11 2021].
- [4] A. Widarma and S. Rahayu, "PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MELAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN," *Teknik Informatika*, pp. 1-10, 2018.
- [5] E. Maiyana, "PEMANFAATAN ANDROID DALAM PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN DOA," *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. V 4.11, pp. 54 - 67, 2018.
- [6] Y. A. Permana and P. Romadlon, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERUMAHAN MENGGUNAKAN METODE SDLC PADA PT. MANDIRI LAND PROSPEROUS BERBASIS MOBILE," *SIGMA – Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, vol. 10 No.2, pp. 153-167, 2019.
- [7] S. G. Chandra and S. Tjandra, "Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang," *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEM, GRAPHICS, HOSPITALITY AND TECHNOLOGY*, pp. 76-81, 2020.
- [8] S. D. Purnia, A. Rifai and S. Rahmatullah, "Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android," *Seminar Nasional Sains dan Teknologi*, pp. 1-7, 2019.
- [9] A. Rachman, B. E. Prasetyo, R. Arief, M. A. Ferdiansyah and S. , "Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Matematika “Momon Math Run” Berbasis Desktop Menggunakan Model Waterfall," *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan*, pp. 433-438, 2019.

- [10] S. Aslamiyah and Y. K. Sita, "Membangun Aplikasi Front-End Pelayanan Petugas Bank Sampah," *Seminar Nasional Pengabdian pada Masyarakat*, pp. 111-118, 2019.