

DAFTAR REFERENSI

- [1] “Kominfo.” [Online]. Available: https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media.
- [2] A. Imaduddin and S. Permana, *Menjadi Android Developer Expert*, 5th ed. Bandung: PT. Presentologics, 2018.
- [3] S. ko. Herlinah, S.kom, M.Si. & Musliadi KH, *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2019.
- [4] S. K. Arts, “Android Operating System : A Review,” vol. 2, no. 5, pp. 260–264, 2015.
- [5] B. Maharjan, “Puzzle game using Android MVVM Architecture,” no. April, 2018.
- [6] H. N. Lengkong, A. A. E. Sinsuw, and A. S. M. Lumenta, “Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps,” pp. 18–25, 2015.
- [7] E. Maiyana, M. Informatika, J. By, and P. Simpang, “PEMANFAATAN ANDROID,” vol. 1, pp. 54–67, 2018.
- [8] A. Juansyah, “PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA),” 2015.
- [9] U. Rusmawan, *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2019.
- [10] N. Firly, *Android Application Development for Rookies with Database*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2019.
- [11] F. W. Dewantoko, “APLIKASI SMS MANAGER SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PESAN SINGKAT BERBASIS ANDROID,” 2015.
- [12] “KBBI Daring Peningat.” [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/peningat>. [Accessed: 26-Nov-2019].
- [13] R. PUTRA and A. D. HARTANTO, “RANCANG BANGUN APLIKASI

PENGGINGAT JADWAL DAN TUGAS KULIAH BERBASIS ANDROID,” *Teknol. Inform. STMIK AMIKOM Yogyakarta*, p. 6, 2016.

- [14] L. A. Sandy, R. Januar, and R. Hariadi, “Rancang Bangun Aplikasi Chat pada Platform Android dengan Media Input berupa Canvas dan Shareable Canvas untuk Bekerja Dalam Satu Canvas secara Online,” vol. 6, no. 2, 2017.
- [15] M. Ilhami, “Pengenalan Google Firebase Untuk Hybrid Mobile Apps Berbasis Cordova,” vol. 3, no. 124, pp. 16–29, 2017.
- [16] B. Nicolas, “Real-Time database : Firebase INFO-H-415 : Advanced database,” pp. 1–23, 2018.
- [17] A. Kadir, *Dasar Logika Pemrograman Komputer*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.
- [18] O. T. K, M. Irfan, A. Nurpanti, J. Teknik, and I. Fakultas, “PEMBUATAN APLIKASI ANBIYAPEDIA ENSIKLOPEDI MUSLIM ANAK BERBASIS WEB,” vol. VII, no. 1, pp. 33–52, 2013.
- [19] A. S. Akbar, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI HOTEL Jurnal DISPROTEK,” vol. 8, pp. 26–41, 2017.
- [20] L. Listiyoko, A. Fahrudin, and A. Maksum, “PERANCANGAN APLIKASI CAFE UNTUK EFISIENSI ORDER,” pp. 113–120, 2017.
- [21] A. Hendini, “PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK),” vol. IV, no. 2, pp. 107–116, 2016.
- [22] R. Novita and N. Sari, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN PUPUK BERBASIS E-COMMERCE,” vol. 3, no. 2, 2015.
- [23] G. Urva, H. F. Siregar, J. Prof, M. Y. Kisaran, and S. Utara, “Pemodelan UML E- Marketing Minyak Goreng,” no. 9, pp. 92–101, 2015.
- [24] “Panduan Scrum.” [Online]. Available: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Indonesian.pdf>. [Accessed: 05-Jan-2020].
- [25] T. Rizaldi, D. P. S. S, and H. Y. R, “Implementasi Metodologi SCRUM dalam Pengembangan Sistem Pembayaran Elektronik Pada Usaha Mikro Kecil Menengah,” pp. 168–172, 2016.