

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika. In *Pilar Nusa Mandiri*.
- A.S Rosa dan Shalahuddin, M. (2013). UML, Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram. In *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur*.
- Al Fatta, H. (2010). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Andi Offset.
- Android Studio Overview. (2015). (No Title).
<https://developer.android.com/studio/intro>
- Anhar. (2010). *PHP & MySQL Secara Otodidak*. PT TransMedia.
- Asmoko, H. (2015). *Teknik Ilustrasi Masalah – Fishbone Diagram*. Hindri Asmoko.
<http://server2.docfoc.com/uploads/Z2015/11/18/QCkAjr%0Aw2Wr/50b4ee416ab5792f613d2fd41d0bd27d.pdf>
- Azhar, D. (2019). *APLIKASI E-LEARNING SISWA BERBASIS WEB PADA SMPN BERNAS KABUPATEN PELALAWAN RIAU (Studi Kasus SMPN BERNAS Kab. Pelalawan Riau)*.
- Badan Pusat Statistik. (2020). *BADAN PUSAT STATISTIK 2 2 KLASIFIKASI BAKU LAPANGAN USAHA INDONESIA K B L I 2 0 2 0*. <https://infiniti.id/kbli-2020.pdf>
- Bangor, A., Staff, T., Kortum, P., Miller, J., & Staff, T. (2009). Determining what individual SUS scores mean: adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Brooke, J. (2018). System usability scale (SUS). *Iron and Steel Technology*.
- Cohn, M. (2014). *User Stories and User Story Examples*.
<https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/user-stories>
- Enterprise, J. (2015). Mengenal dasar-dasar pemrograman Android. In *Mengenal dasar-dasar pemrograman Android*.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Fajarita, L., & Basofi, A. (2015). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENANGANAN KELUHAN PELANGGAN PADA PT. PARON INDONESIA. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
<https://fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2015/30.pdf>
- Fansury, A. H., Rahman, M. A., & Jabu Baso. (2021). *Developing Mobile English Application As Teaching Media*. Deepublish.

https://www.google.co.id/books/edition/Developing_Mobile_English_Applicati on_As/SR4oEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&printsec=frontcover

Ferdiana, R. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak yang Dinamis dengan Global Extreme Programming*. Andi Offset.

H.N, I. A., Nugroho, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *JURNAL IPTEKKOM: Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*. <https://doi.org/10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38>

Hasanudin, M., Kristiadi, D. P., Roihan, A., & Haris, H. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Proyek (SiJasPro) berbasis Mobile. *IT JOURNAL RESEARCH AND DEVELOPMENT*, 4(2). [https://doi.org/10.25299/itjrd.2020.vol4\(2\).4340](https://doi.org/10.25299/itjrd.2020.vol4(2).4340)

Ishak, R. A., Hidayat Koniyo, M., & Mulyanto, A. (2018). *SISTEM PENYEDIA JASA ARSITEKTUR BANGUNAN RUMAH TINGGAL BERBASIS WEB (Studi Kasus : Organisasi Ikatan Arsitektur Indonesia Daerah Gorontalo)*.

Kadir, A. (2013). *Buku Pintar Programmer Pemula PHP*. Mediakom.

Kusic, S. (2018). A retrospective. *Iron and Steel Technology*. <https://doi.org/10.5948/upo9781614440260.011>

Mulyani, S. (2016). Metode Analisis dan Perancangan Sistem. In *Abdi Sistemika*.

Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). In *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan: Vol. I (Issue 3)*.

Mutia, I., & Agus, D. E. (2018). PERSEPSI MAHASISWA ARSITEKTUR TINGKAT SATU TERHADAP PROSPEK DAN MASA DEPAN PROFESI ARSITEK. *Jurnal REKAYASA*, 87(01), 87–100.

NA *RUU Arsitek*. (2015). <http://www.dpr.go.id/dokakd/dokumen/RJ1-20150626-021838-3596.pdf>

Nidhra, S. (2012). Black Box and White Box Testing Techniques - A Literature Review. *International Journal of Embedded Systems and Applications*. <https://doi.org/10.5121/ijesa.2012.2204>

Prasetya, A., Brata, A. H., & Ananta, M. T. (2018). Pengembangan Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Di Kota Malang Berbasis Android Menggunakan Metode Pengembangan Extreme Programming (Studi Kasus Champion Tidar, Zona SM Futsal, dan Viva Futsal). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 2(12), 7293–7301.

Prasetyo, J. M. (2015). *ANALISIS STRATEGI BISNIS DALAM MENINGKATKAN*

DAYA SAING PADA PT TIGA DESAIN INDONESIA.
<https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab1/2014-2-00645-MN>
 Bab1001.pdf

- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. 7th Edition. New York : McGraw-Hill. In *Media Jurnal Informatika*.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). *Software Engineering : A Practitioner's Approach*, Eighth Edition. In *ACM SIGSOFT Software Engineering Notes*.
- Quadri, S. M. ., & Farooq, S. U. (2010). Software Testing – Goals, Principles, and Limitations. *International Journal of Computer Applications*.
<https://doi.org/10.5120/1343-1448>
- Raharjo, B. (2011). Belajar otodidak membuat database menggunakan MYSQL. In *Bandung: Informatika*.
- Ramdhini, L. (2016, December 3). *50% Konsumen Properti Memanfaatkan Jasa Arsitek*. <https://www.beritasatu.com/edo-rusyanto/archive/402715/50-konsumen-properti-memanfaatkan-jasa-arsitek>
- Ranti, R. B. (2019, January 28). *Macam Arsitektur Rumah Paling Populer*. <https://www.casaindonesia.com/article/read/1/2019/885/16-Macam-Arsitektur-Rumah-Paling-Populer-dan-Sejarahny>
- Rince, T., Nurmi, & Thomson, M. (2017). *Sistem Informasi Pelayanan Jasa Desain Rumah Berbasis Web Pada CV. Elka Consultant*.
- Safaat H, N. (2012). *Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Edisi Revisi)*. In *Android*.
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2010). *System Analysis and Design with the Unified Process*. Course Technology, Cengage Learning.
- Sauro, J. (2011). *Measuring Usability With The System Usability Scale (SUS)*. *Measuring Usability*.
- Stair, R., & Reynolds, G. (2010). *Principles of Information Systems: A Managerial Approach. (9th edition)*. Thomson Course Technology.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. In *METODE PENELITIAN ILMIAH*.
- Supriyati. (2012). *Metodologi Penelitian Komputerisasi Akuntansi*. LABKAT.
- Susanto, S. H. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. In *Android*. Andi Offset.
- Turban, E., King, D., Lee, J. K., Liang, T.-P., & Turban, D. (2012). *Electronic Commerce: a Managerial and social Networks Perspective 2012*. In *Commerce A Managerial Perspective (5th ed)*.

- W. Janis, J., J. Mamahit, D., A. Sugiarto, B., & Arthur Mourits, R. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI ONLINE SISTEM PEMESANAN JASA TUKANG BANGUNAN BERBASIS LOKASI. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.35793/jti.15.1.2020.29023>
- Wijaya, C. P., Satoto, K. I., & Isnanto, R. R. (2013). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET TRAVEL BERBASIS WEB. *Transmisi*, 15(2). <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/transmisi/article/view/5048/4582>
- Wirawan, P. W., & Adhy, S. (2016). *Desain Perangkat Lunak: Konsep dan Tantangannya*.
- Wolfson, M., & Felker, D. (2013). Android Developer Tools Essentials: Android Studio to Zipalign. In *Imp004*.
- Yasin, A., Yumarlin, M., & Fitriyad, T. (2017). Analisis Kebutuhan Sistem Informasi di LPK RJ-COMP Yogyakarta. *Seminar Nasional Informatika (SNIf)*.