

## DAFTAR REFERENSI

- Afrianto, I., Heryandi, A., Finandhita, A. (2021). User Acceptance Test For Digital Signature Application In Academic Domain To Support The Covid-19 Work From Home Program. ... (*International Journal of ...*, October. <https://doi.org/10.30645/ijjstech.v5i3>
- Aliman, (2021). Perancangan Perangkat Lunak untuk Menggambar Diagram Berbasis Android. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(6), 3091-3098. doi:10.36418/syntax-literate.v6i6.1404
- Android, Google, (2022, Januari 20). *What is Android*. <https://www.android.com/what-is-android/>.
- Brownie, C. (2022, Januari 30). *What are User Flows in User Experience (UX) Design?* <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are-user-flows/>
- Dart, Google, (2022, Januari 20). *Dart SDK Overview*. <https://dart.dev/tools/sdk>.
- Edilla, E. (2015). Perancangan dan Implementasi Sistem Pemesanan dan Monitoring Transaksi di Restoran Berbasis Smartphone. *Jurnal Elektro Dan Mesin Terapan*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.35143/elementer.v1i2.52>.
- Ertawirisa, D., Negara, B. S., & Ramadhani, S. (2020). Pembuatan Aplikasi Pengumuman Menggunakan Push Notification (Modul Pengguna) UIN Suska Riau. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi Dan Industri*, 87–99. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SNTIKI/article/view/10971>.
- Flutter, Google. (2022, Januari 20). *Flutter build apps for any screen*. <https://flutter.dev/>.
- Handayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189.

- IOS, Apple. (2022, Januari 20). *IOS 15*. <https://developer.apple.com/ios/>
- Irsan, M. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, 1(1), 115–120. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/9984/9752>.
- Ir, O., Saghranie, S., Widyaiswara, M. S., & Industri, P. (2020). Hubungan antara QR Code dan Dunia Industri dan Perdagangan. *Pusdiklat Industri*, 1(1), 1–11.
- Kemkes. (2020, Agustus 1). <https://www.kemkes.go.id/folder/view/full-content/structure-faq.html>.
- KBBI. (2021, Juli 18). *Pengertian restoran*. <https://kbbi.web.id/restoran>.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2020). *Panduan Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan dan Kelestarian Lingkungan di Restoran / Rumah Makan*. 2019, 57. [https://chse.kememparekraf.go.id/storage/app/media/dokumen/Pedoman\\_Restoran.pdf](https://chse.kememparekraf.go.id/storage/app/media/dokumen/Pedoman_Restoran.pdf).
- Martono. (2018). Pembuatan Aplikasi *E-Menu* (Electronic Menu) Berbasis Website Dan Android. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 12(1), 1036–1046.
- Microsoft. (2022, Februari 1). *Visual Studio Code*. <https://code.visualstudio.com/>
- Robbi, M. S., & Yulianti, Y. (2019). Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web dengan Model Prototype pada SMPN 7 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 2(4), 148. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v2i4.3768>
- Roth, R. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. *Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge*, 2017(Q2). <https://doi.org/10.22224/gistbok/2017.2.5>.
- Rieger, C., & Kuchen, H. (2019). A model-driven cross-platform app development process for heterogeneous device classes. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 2019-January, 7431–7440.

<https://doi.org/10.24251/hicss.2019.894>

Supriatna, R. Implementasi dan User Acceptance Test (UAT) Terhadap Aplikasi E-Learning Pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3.

Yurindra. (2017). Software Engineering (Deeppublis). Yogyakarta.