

## DAFTAR PUSTAKA

- Angga Pramudianto, & Christina Juliane. (2022). Implementasi Manajemen Pengetahuan Pada Perusahaan Web Hosting Dengan Web Hosting Management Complete Solution. *Infotekmesin*, 13(2), 260–264. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v13i2.1537>
- Firestore. (2011). *Firestore*. <https://firebase.google.com/>
- flutter.dev. (2017). *Flutter Framework*. <https://flutter.dev/>
- Hadiansyah, F., Dinullah, A., Sarwandianto, A., Studi, P., Informatika, T., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2023). *ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH SMK NEGERI 4 KOTA BEKASI*. 03(01), 38–43.
- Hafidhah, H., & Yandari, A. D. (2021). Training Penulisan Systematic Literature Review dengan Nvivo 12 Plus. *Madaniya*, 2(1), 60–69. <https://doi.org/10.53696/27214834.39>
- Hariyanto, D., Sastra, R., Putri, F. E., Informasi, S., Kota Bogor, K., & Komputer, T. (2021). Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal JUPITER*, 13(1), 110–117.
- Khusaini, A. A., Universitas, P., Tinggi, P., & Ulum, D. (2022). *IMPLEMENTASI MANAJEMEN PENGETAHUAN DI LINGKUNGAN MI NURUL HUDA 2 KOTA MOJOKERTO*. 6(September 2022).
- Kresna A, I., & Yuliana, D. (2022). Rancang Bangun User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Pada Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Website Di Kabupaten Tegal. *LEDGER : Journal Informatic and Information Technology*, 1(2), 29–38. <https://doi.org/10.20895/ledger.v1i2.828>
- Luthfyana, L. F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Smart Training Berbasis Android Menggunakan Flutter Dengan Metode RAD. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(2), 420–437.

<https://doi.org/10.35957/jatasi.v8i2.828>

Piliang, F., & Sariana, N. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN DESAIN JERSEY BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI FIREBASE (Studi Kasus : Konfeksi Minister). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(2).

Putra, D. S. (2022). Rancang Bangun Aplikasi PHP (Pertanian Hasil Penjualan) Sidomakmur Berbasis Web menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Repositor*, 4(4), 439–450. <https://doi.org/10.22219/repositor.v4i4.1356>

Rahardiyanto, P., & Alfatiha, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Monitoring Evaluasi Pembelajaran Siswa Smp Negeri 2 Gempol Berbasis Android Dengan Metode Rad (Rapid Application Development). *Spirit*, 14(1). <https://doi.org/10.53567/spirit.v14i1.239>

Raschintasofi, M., & Yani, H. (2023). *Perancangan UI UX Aplikasi Learning Management System Berbasis Mobile dan Website Menggunakan Metode Design Thinking Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi ( JMS )*. 3, 343–353.

Rodianto. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN “ BASA SAMAWA ” BERBASIS ANDROID. 3(3), 11–19.

VSCode. (2015). *Visual Studio Code*. <https://code.visualstudio.com/>

Wintana, D., Pribadi, D., & Nurhadi, M. Y. (2022). Analisis Perbandingan Efektifitas White-Box Testing dan Black-Box Testing. *Jurnal Larik: Ladang Artikel Ilmu Komputer*, 2(1), 8–16.

Wisnu, A., Nata, K., Made, I., Suyadnya, A., & Khrisne, D. C. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI KOMUNITAS MENDONGENG BERBASIS ANDROID. 9(1), 103–110.