

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Ningrum, P., Pramonojati, T. A., Sos, S., & Ds, M. (2019).
*PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WHATSAPP TERHADAP
 EFEKTIVITAS KOMUNIKASI ORGANISASI DI LINGKUNGAN PEGAWAI
 DINAS PARIWISATA DIY THE EFFECT OF WHATSAPP USE FOR THE
 EFFECTIVENESS OF ORGANIZATIONAL COMMUNICATION IN
 YOGYAKARTA SPECIAL REGION TOURISM AUTHORITY STA. 6(1),
 1680–1690.*
- Dadan, & Developers, K. (Eds.). (2015). *Membuat CMS Multifitur* (pertama).
 jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, J. (Ed.). (2015). *Kumpulan Aplikasi Java* (pertama). jakarta: PT Elex
 Media Komputindo.
- Ferdiansyah, D. (2016). *Ruang Menggunakan Android. d*, 1–6.
- Firman, A., Wowor, H. F., Najosan, X., Teknik, J., Fakultas, E., & Unsrat, T.
 (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-Journal
 Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(2), 29–36.
- Fridayanthie, E., & Charter, J. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan
 Pinjam Karyawan Menggunakan Metode Object Oriented Programming
 (Studi Kasus: Pt. Arta Buana Sakti Tangerang). *None*, 13(2), 63–70.
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality
 Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android
 Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi*

Informasi Dan Multimedia, 73–78.

Irsyad, H. (2016). *Aplikasi Android Dalam 5 Menit Edisi Revisi*. Jakarta.

Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika Pengembangan IT (JPIT)*, 3(2), 45–48.
<https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.647>

Kesuma, G. A., Setiawan, A., Purbowo, A. N., Studi, P., Informatika, T., Industri, F. T., ... Siwalankerto, J. (2015). *Pembuatan Sistem Aplikasi Multi Vendor Katering Makanan Berbasis Mobile*. 2–5.

Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). *PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*. 1(3), 31–36.

Nasution, A., Efendi, B., & Siregar, I. K. (2019). Pelatihan Membuat Aplikasi Android Dengan Android Studio Pada Smp Negeri 1 Tinggi Raja. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(1), 53–58.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33330/jurdimas.v2i1.321>

Putra, W. D., Prasita Nugroho, A., & Wahyu Puspitarini, E. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 47–55.
<https://doi.org/10.1234/JTIK.V5I2.93>

Ropianto, M. (2016). Pemahaman Penggunaan Unified Modelling Language. *Jt-Ibsi*, 1(1), 43–50.

Smartphone, P., & Android, B. (2018). *Perancangan aplikasi try out tes sbmptn pada smartphone berbasis android*. 6(2), 2–7.

Yohana, N. D., & Purnomo, D. (2017). Aplikasi Kamus Hewan Dan Tumbuhan Berbasis Android. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 2(1), 1–4. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v2i1.410>

