

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyo, M. iqbal dwi. (2016). Perkenalan Struktur Algoritma. Retrieved August 12, 2019, from medium.com website: <https://medium.com/codelabs-unikom/algoritma-runtunan-apa-itu-936900a84a16>
- Dian, M. (2017). [Review] Text Editor Visual Studio Code di Linux. Retrieved June 21, 2019, from petanikode.com website: <https://www.petanikode.com/text-editor-vscode/>
- Fauzi, R. (2015). *Perancangan Aplikasi Pengenalan Pendidikan Islam Berbasis Android Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. 39–46.
- Hidayat, R., Marlina, S., & Utami, D. U. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (SIMNASIPTEK)*, 175–183.
- Kasus, S., & Kartika, S. M. P. (2015). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID*. 1(2), 57–62.
- Miswanto, M. B. (2016). Aplikasi Pembelajaran Anti Korupsi Bagi Anak Remaja Berbasis Android. *Informatika*, III(1), 117–128.
- Murni, Sri. Latifah. Sabaruddinn, Raja. L, Y. (2019). *PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PEMBANGUNAN APLIKASI AKUNTANSI KONTRAK DENGAN PEMPROGRAMAN PHP STUDI KASUS : PT.PUTRANUSA PILAR SEJATI PONTIANAK*. 11(1), 54–65.
- Nugroho, A. H., & Komarudin, R. (2018). *Pengembangan Game Puzzle Berbasis Android sebagai Media Edukasi Pengenalan Pahlawan Nasional*. 2(2), 149–158.
- Putra, A. Y. (2019). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL (STUDI KASUS PAUD TERPADU BISSMILLAH KOTA BUKITTINGGI)* “. 9(1), 26–40.
- Putra, S. D., & Jupriyanto. (2018). Aplikasi Pengenalan Presiden Dan Pahlawan Republik Indonesia Berbasis Android. *Journal of Infomation System, Applied, Management,Accounting Adn Research*, vol2(no1), 63–72. Retrieved from <http://journal.stmikjayakarta.ac.id>
- Setiawan, A., Kridalukmana, R., & Windasari, I. P. (2017). Pengembangan Permainan Edukatif Pahlawan Nasional Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(3), 393. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.3.2015.393-398>
- Shalahuddin, M. & R. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. In *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*.
- Simanjuntak, M. (2019). *Implementasi Algoritma Merkle Hellman untuk Keamanan*

Database. 4(1), 46–50.

Supardi, Y. (2017). Koleksi Program Tugas Akhir Dan Skripsi Dengan Android. In *Pt. Elex Media Gramedia*.

Suryadi, S. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak Pada Data Nasabah Kredit. *Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, 6(3), 1–6.

Syahputra, R. (2019). Pengenalan D - Flutter Developer Indonesia - Medium. Retrieved July 16, 2019, from Medium.com website: <https://medium.com/flutter-developer-indonesia/pengenalan-d-e047d938455e>

Syahputra, R. (2019). Buku Flutter Basic UDACODING - Udacoding - Medium. Retrieved July 16, 2019, from medium.com website: <https://medium.com/udacoding/buku-flutter-basic-udacoding-f25480f3b8a0>

