

DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna, W., & Gunawan. (2016). Informasi Kebun Binatang, 4(1), 16–21.
- Aziz, I., & Harafani, H. (2016). Aplikasi Kamus Bahasa Betawi Berbasis Android Menggunakan Metode Sequential Search. *Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded Dan Logic*, 4(1), 27–35.
- Badrul, M. (2016). Algoritma asosiasi dengan algoritma apriori untuk analisa data penjualan. *Pilar Nusa Mandiri*, XII(2), 121–129. Retrieved from <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/pilar/article/view/169/145>
- Herlan, H. (2018). Aplikasi pemesanan menu pada restoran ayam goreng cianjur berbasis android, III, 46–50.
- Juansyah, A. (2015). PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1.
- Kosasi, S. (2015). Perancangan Prototipe Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Menggunakan Mobile Device, 1(2), 175–187.
- Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. M. (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 18–25.
- Liantriana, B. (2018). Pengenalan Flutter.io Bagi Developer React – SkyshiDigital – Medium. Retrieved June 13, 2019, from <https://medium.com/skyshidigital/flutter-io-416c63020732>
- Maarif, V., Nur, H. M., Rahayu, W., Informasi, S., Informatika, M., & Informatika, T. (2018). Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid berbasis android 1). *Jurnal Evolusi*, 6(1), 91–100.
- Maarif, V., Widodo, A. E., & Wibowo, D. Y. (2017). Aplikasi Tes IQ Berbasis Android. *Ijse.Bsi.Ac.Id IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering ISSN*, 3(2), 2461–2690.
- Marifati, I. S., & Maarif, V. (2018). Issn : 2461-0690 Issn : 2461-0690, 4(2), 33–38.
- Maryani, I., & Ishaq, A. (2015). Jurnal Evolusi Volume 3 No 2 - 2015 - lppm3.bsi.ac.id/jurnal. *Jurnal Evolusi*, 3(2), 1–8.
- Mulyana, H. (2014). Pemakaian Metode Asosiasi Dalam Data Mining Untuk Penjualan Lebih Dari Satu Jenis Produk Pada Perusahaan. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 10(1), 47–55. Retrieved from <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/pilar/article/view/75/71>
- Payara, G. R., & Tanone, R. (2018). Penerapan Firebase Realtime Database Pada Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android. *Jurnal Teknik*

Informatika Dan Sistem Informasi, 4(3), 397–406.
<https://doi.org/10.28932/jutisi.v4i3.870>

Septiana, L. (2016). Perancangan Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ayam Dengan Metode Forward Chaining. *JImp*, 2(ISSN : 2503-1945), 111–139.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Shalahuddin, M. & R. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*.

Soendoro, D. (2018). Menggunakan Visual Studio Code untuk debugging Ionic (2++). Retrieved July 12, 2019, from https://medium.com/@david.soendoro_89205/menggunakan-visual-studio-code-untuk-debugging-ionic-2-d264ce0ecf47

syahputra, R. (2018). Pengenalan D – Flutter Developer Indonesia – Medium. Retrieved June 13, 2019, from <https://medium.com/flutter-developer-indonesia/pengenalan-d-e047d938455e>

