

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Brata, D. W. (2015). Perancangan Sistem KHS Mobile di STMIK ASIA Malang Menggunakan Android Programming dan JSON. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 9(2), 30–39.
- Ilham Akhsanu Ridlo. (2017). Pedoman Pembuatan Flowchart. *Academia.Edu*, 14. [https://www.academia.edu/34767055/Pedoman\\_Pembuatan\\_Flowchart](https://www.academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart)
- Juniver, Mokalu, V., Mewengkang, N. N., & Tangkudung, J. P. M. (2016). Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua di Desa Toure Kecamatan Tompasso. *Acta Diurna*, 5(1), 1–9.
- Kurniawan, R., Fachrurrazi, S., Informasi, S., Malikussaleh, U., Utara, A., & Masyarakat, P. P. (2019). *Sistem Informasi Kearsipan Berbasis Web*. 83–96.
- Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). Aplikasi Inventaris Barang Pada MTS Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP Dan MySQL. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android. *Jnteti*, 6(1), 1–6.  
<http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/11/13>
- Sibarani, N. S., Munawar, G., & Wisnuadhi, B. (2018). *Analisis Performa Aplikasi*, Pt, E. D. I., Hendriawan, M., Budiman, T., & Rini, A. S. (2021). *Pengembangan aplikasi e-commerce di pt. putra sumber abadi menggunakan flutter*. 5(1), 69–88. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i1>
- Ruzaik, F. (2020). *Pengembangan Sistem Informasi Tukar Barang Untuk Pemanfaatan Barang Tidak Terpakai dengan Flutter Framework*. 61–64.
- Sahi, A. 2020. Aplikasi Test Potensi Akademik Seleksi Saringan Masuk Lp3I Berbasis Web Online Menggunakan Framework Codeigniter. *Tematik*, 7(1), 120–129. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.386>
- Sihombing, V. 2018. Aplikasi Simade (Sistem Informasi Manajemen Desa) Dalam Meningkatkan Pelayanan Administrasi Di Kepenghuluan Bakti Makmur

Kecamatan Bagan Sinembah Kab. Rokan Hilir Riau. *Sistemasi*, 7(3), 292–297. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v7i3.384>

Syamsiah, S. 2019. Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86–93. <https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>