

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. I., Lengkong, O., & Pungus, S. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile Presensi Mahasiswa Berbasis QR-Code Di Universitas Klatat. *CogITO Smart Journal*, 7(2), 349–359. <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.343.349-359>.
- Al Satrio, M., Abdillah, L. A., & Syazili, A. (2017). Aplikasi Presensi Mahasiswa dengan Menggunakan QR Code Berbasis Android pada Universitas Bina Darma. *Seminar Hasil Penelitian Ilmu Komputer Ke-2 (SENTIKOM2017)*, 7–12. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/NMHRX>.
- Android 12 (Sistem Operasi), (2023). . Wikipedia :Ensiklopedia Bebas. Diakses Pada 6 Maret 2023, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Android_12.
- Anhar, ST. 2010. Panduan Menguasai PHP & MySQL secara Otodidak. Jakarta: Penerbit mediakita.
- Ching-yin law, Simon so, 2010. QR Codes in Education. *Journal of Educationan Technology Development and Exchange* 3, 85–100.
- Erzed, N., Anwar, N., Widodo, A. M., Prasetyo, E., & Juman, K. K. (2022). Implementasi Flutter Pada Aplikasi Presensi Karyawan Berbasis Mobile. *Ikraith-Informatika*, 6(3), 100–106. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v6i3.2211>.
- Gamma, Erich. 2016. Visual Studio Code Tips & Trick Vol. 1. <http://download.microsoft.com/download/8/A/4/8A48E46A-C355-4E5C-8417-E6ACD8A207D4/VisualStudioCode-TipsAndTricks-Vol.1.pdf>.
- Hendini, A. 2016. Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*. 4 (2): 107-116
- Irwanto. (2021). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Kejuruan dengan Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus SMK PGRI 1 Kota SerangBanten). *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol.12 No.1,12(1), 86–107.
- Kumar, A. 2018. Mastering Firebase for Android Development. Packt Publishing.
- Marjito & Tesaria. 2016. Aplikasi penjualan online berbasis android (studi kasus: di toko hoax merch). *Jurnal Computech & Bisnis*, 10 (1), 40–49.
- Muharom, L. A. (2016). SMART PRESENSI MENGGUNAKAN Qr-CODE. *Universitas Muhammadiyah Jember*, 13(2), 31–44.
- Muslim, Puspita Sari, R., & Rahmayuda, S. (2022). Implementasi Framework Flutter Pada Sistem Informasi Perpustakaan Masjid. *Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 10(1), 46–59.

- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Restuningsih, E. (2019). Penerapan Aplikasi Presensi Siswa Menggunakan QR Code di SMAN 17 Surabaya. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2019.v4i2.553>.
- Rhomadhona, H. (2018). Penerapan Teknologi QR Code Berbasis Web untuk Absensi Pegawai pada BKPSDM Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Humaniora Teknologi*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.34128/jht.v4i1.38>.
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan. [Htps://Www.Nesabamedia.Com](https://www.Nesabamedia.Com), <https://www.nesabamedia.com/pengertianflowchart/https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/>
- Simarangkir, M. S. H. (2021). Rancang bangun sistem informasi penjadwalan mata pelajaran berbasis web. *Electro Luceat*, 7(1), 48–59. <https://jurnal.poltekstpaul.ac.id/index.php/jelekn/article/view/340>
- Susanto Anna Dara Andriana, Rani (2016) *PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DAN PROTOTYPING UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI*. Majalah Ilmiah UNIKOM, Volume. ISSN 1411-9374.
- Syamsiah. 2019. *Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan*. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), e-ISSN: 2549 -2837, 86-93.
- Wahyudi, A., Efendi, R., & Setiawan, Y. (2018). PERANCANGAN SISTEM PAKAR UNTUK DIAGNOSAPENYAKIT PADA BALITA MENGGUNAKAN METODE DEMPSTER-SHAFFER. *Jurnal Rekursif*,