

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, H. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk KeunggulanBersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: ANDI.
- Aziz, M. H. 2017. *Apa itu Firebase? Manfaatkan Alat dan Infrakstruktur dari Google untuk Developer (Kelebihan & Kekurangan)*. Diperoleh dari web ( <https://www.muhaaz.com/2017/02/apa-itu-firebase-manfaatkan-alat-dan-infrakstruktur-dari-google-untuk-developer-kelebihan-kekurangan.html> )
- Dianty, M. A. 2016. *Proses Bisnis*. Diperoleh dari web(<https://sisteminformasimanajemen15089.wordpress.com/2016/12/14/proses-bisnis.html> )
- Eka, I Putu Agus Pratama. 2015. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika.
- Enri, Ultach, Rozikin, Chaerur. 2019. *Sistem Pengaduan Kerusakan Fasilitas Ruang Kelas Berbasis Android*. Karawang: Universitas Singaperbangsa.
- Gargenta, Marko. 2011. *Belajar Android*. Jakarta: Multimedia Publish.
- Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ilhami, M. (2017). *Pengenalan Google Firebase Untuk Hybrid Mobile AppsBerbasis Cordova*. Jakarta: Jurnal IT CIDA.
- Kasman, Akhmad Dharma. 2015. *Trik Kolaborasi ANDROID dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Mulyadi. 2010. *Membuat Aplikasi Untuk Android*. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. 2015. *PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS(Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*. Bandung: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan.
- Nalendro, Galih. 2019. *SISTEM INFORMASI PENGADUAN LAYANAN UNIVERSITAS*. Yogyakarta: UII.
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. 2013. *Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile*. Semarang: Jurnal Ilmu Komputer & Agri-Informatika.

- Pramana, Hengky W. 2012. *Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003*. Jakarta: PT. Elex Medi Komputindo.
- Raharjo, Budi. 2019. *Pemrograman Android dengan Flutter*. Bandung: Informatika.
- Rahman, M. A., Kuswardaya, I., & Hariadi, R. R. 2013. *Perancangan dan Implementasi RESTful Web Service untuk Game Sosial Food Merchant Saga pada Perangkat Android*. JURNAL TEKNIK POMITS, 1-3.
- Rohman, Ardani. 2017. *Documentation & Testing API dengan Postman part 1*. Jakarta: Medium.
- Rozali. 2011. *Implementasi RESTful Web Service untuk Android*. Diperoleh dari web (<http://medium.com/implementasi-restful-web-service-untuk-android.html>)
- Safaat, Nazruddin H. 2010. *Rancang Bangun Aplikasi multiplatform*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sevima. (2016, September 13). *Pentingnya Akreditasi Bagi Perguruan Tinggi*. Diperoleh dari web(<http://sevima.com/pentingnya-akreditasi-bagi-perguruan-tinggi.html>)
- Subagja, R. K. (2013, September). *Contoh Diagram Konteks dan DFD Sistem Informasi Penjualan*. Diperoleh dari web (<http://rickykusriana.blogspot.com/2013/09/contoh-diagram-konteks-dan-dfd-sistem.html> )
- Sutedjo, E., & Lie, S. (2007). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAPORAN PELANGGAN BAGIAN CATER PT PLN CABANG UPJ BEKASI KOTA*. Bekasi: UPJ
- Triadi, Dandy. 2013. *Bedah Tuntas Fitur Android*. Yogyakarta: Jogja Great! Publisher.
- Wahana. 2012. *Langkah Praktis Membangun Aplikasi Android Sederhana Platform Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wiguna, Agun. 2019. *Kenalan dengan Flutter*. Jakarta: Mulitmedia.