

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, D. (2019). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Pendaftaran Online Porkota Berbasis *Client Server* Menggunakan *Web* dan *Android*. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 3(1), 35-43.
- Balya, T. (2021). Hagemoni Dan Kompetisi Global Di Era Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Network Media*, 4(2), 103-114.
- Delia, K., & Esabella, S. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Kredit Sahabat Pada Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Moyo Berbasis Android. *Management of Information System Journal*, 1(3), 120-125.
- Djonaka, M. S. I. H., & Permana, D. S. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Pengobatan Dengan Metode Ruqyah Berbasis Android. *Jurnal Nasional Informatika (JUNIF)*, 2(2), 92-113.
- Efendy, A. D., Kusuma, A. P., & Budiman, S. N. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN HEWAN LANGKA HIONEPEDIA UNTUK ANAK SD DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN FLUTTER FRAMEWORK. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3461-3468.
- Fauzia, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Informasi Jasa *Makeup* Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Rapid Application Development (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Bengkalis)*.
- Febrian, L., Muslim, B., & Gusmaliza, D. (2021). Aplikasi Penilaian Lomba Burung Murai Batu Berbasis Android. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(1), 1-18.
- Handayani, D., & Jaya, T. S. (2019). Aplikasi Pendaftaran Dan Penilaian Hasil Lomba Teknologi Tepat Guna Bappeda Kota Metro Berbasis *Web*. Karya Ilmiah Mahasiswa.
- Kurniawan, A. M. (2018). Perancangan Sistem Informasi Lomba Menembak *Metal Silhouette* Berbasis *Web* Menggunakan *Framework Codeigniter: Studi Kasus Salatiga Hunting Community (Doctoral dissertation, Program Studi Teknik Informatika FTI-UKSW)*.

- Luthfyana, L. F., & Sedyono, E. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Smart Training Berbasis Android Menggunakan Flutter Dengan Metode RAD. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi ISSN*, 2407, 4322.
- Maulana, A. F. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perlombaan Berbasis *Website* untuk Kemudahan Penyampaian Informasi dan Pendaftaran Lomba. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 1(03), 263-270.
- Maulidia, S., 2019. bpptik.kominfo. [Online] Available at: <https://bpptik.kominfo.go.id/2020/07/09/8009/kebutuhan-sumber-daya-manusia-bidang-tik-di-era-revolusi-industri-4-0/> [Diakses 10 September 2023].
- Mohidin, I., Musa, S. B., & Badu, F. (2018). Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru SMA/SMK Provinsi Gorontalo Berbasis *Android*. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 3(2), 39-39.
- Muchlison, I. D., Kharisma, A. P., & Arwani, I. (2022). Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Sistem Informasi *Event* di bidang Teknologi Informasi berbasis *Android*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(1), 282-291.
- Puspitasari, N., Iskandar, D., & Fitri, L. A. (2022, June). Aplikasi pendaftaran UKOM berbasis *android* di Politeknik Indonusa Surakarta. In *Vocational Education National Seminar (VENS)* (Vol. 1, No. 1).
- Rahman, A. (2020). *Rapid Application Development* Sistem Pembelajaran *Daring* Berbasis *Android*. *INTECH* (Informatika dan Teknologi), 1(2), 20-25.
- Ruhamah, R., & Lubis, R. (2021). Aplikasi Pendaftaran Ujian Komprehensif Berbasis *Android* Pada Laboratorium Fakultas Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto Palopo. *Prosiding Semantik*, 3(1), 203-209.
- Sagala, J. R. (2018). Model *Rapid Application Development (Rad)* Dalam Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan Belajar Mengajar. *Jurnal Mantik Penusa*, 2
- Setiawan, T. (2017). Pencapaian Keunggulan Kompetitif Perusahaan Dengan Pengelolaan Sumber Daya Manusiannya. Pencapaian Keunggulan Kompetitif Perusahaan Dengan Pengelolaan Sumber Daya Manusiannya, 16(1).
- Shofura, S. (2023). Bangun Aplikasi Pendaftaran *Club* Futsal Pada Turnamen Liga Nusantara Berbasis *Android*. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(4).