

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, W., & Maliha, U. (2016). Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi kasus Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Sains dan Informatika*, 22.
- A. R., Lestari, K. F., & Handayani, S. (2015). Sistem Informasi Produk dan Data Calon Jamah Haji dan Umroh Pada PT.Travellindo Lusiyanan Banjarmasin Berbasis Web. *Jurnal Positif*, 1 - 13.
- Akupintar. (2021). *Akupintar.id*. Diambil kembali dari Akupintar.id: <https://akupintar.id/universitas/-/kampus/detail-kampus/universitas-bhayangkara-jaya-%28ubhara-jaya%29/profil>.
- Astuti, S.E., M.Si., T. D., Ratna KW, M.Si., D., Arini, S.Pd., R., & Sumiyarsih, S.E., M.Si. (2014, Mei). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Mercu Buana Yogyakarta. *Jurnal Sosio-Humaniora*, 56 - 58.
- Bi Dan, T. T., Sihwi, S. W., & Anggarainingsih, R. (2015). Implementasi Iterative Dichotomiser 3 pada data kelulusan mahasiswa S1 Di Universitas As Sebelas Maret. *ITSMART*, 85.
- Elfi Husda, S. (2016). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Baduose Media.
- Dahlan, B. N. (2016, Juli 25). *Belajar Java*. Diambil kembali dari codepolitan.com: <https://www.codepolitan.com/mengenal-dan-memulai-pemrograman-java-belajar-java>
- Fathansyah. (2012). *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Fatur, W. (2009). *Dasar-dasar algoritma dan pemrograman Fathul Wahid*. Yogyakarta: Yogyakarta Andi.

- Gani Hamdi, K. (2011). Membangun Aplikasi Berbasis Android Pembelajaran Psikotes. *Jurnal Dasi*, 37 - 47.
- Haekal, M. (2021, Januari 26). *Ikuti Cara Belajar Pemrograman Terlengkap dan Terbaru di Sini! [Edisi 2021]*. Diambil kembali dari niagahoster.co.id: <https://www.niagahoster.co.id/blog/belajar-pemrograman/>
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus : Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa*, 108 - 110.
- Hodsay, Z. (2016). Perbedaan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Mahasiswa Antara Gaya Belajar Visual, Auditorial dan Kinestetik Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas PGRI Palembang. *Jurnal Profit*, 75 - 77.
- Hofstetter, Fred T, 2001, *Multimedia Literacy*, Third Edition. McGraw-Hill International Edition, New York.
- Indriantoro, Nur, dan Bambang Supomo, 1999, *Metodologi Penelitian dan Bisnis*, Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Jasmir, D. (2017). Penerapan Metode K-Nearest Neighbor dalam Memprediksi Masa Studi Mahasiswa. *Computer Science and ICT*, 133-138.
- Jaya, U. (2021). *Ubhara Jaya*. Diambil kembali dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya: <https://ubharajaya.ac.id/kontak/>.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted - Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (Komputa)*, 2.
- K. F., Anton, & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Techno Nusa Mandiri Vol. XIII, No.2 September 2016*, 17.

- K, Y. (2019, Mei 26). *Cara Membuat CRUD dengan Php dan Mysql*. Diambil kembali dari niagahoster.com: <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-membuat-crud-dengan-php-dan-mysql/>
- Kuncoro, H. (2020, Desember 20). *Data adalah; Definisi, Fungsi, Jenis, Sumber, dan Cara Mengumpulkan*. Diambil kembali dari Jojonomic.com: <https://www.jojonomic.com/blog/data-adalah/>
- Kurniawan, A. (2021, Juli 2). *Pengertian Mahasiswa Menurut Para Ahli Beserta Peran Dan Fungsi*. Diambil kembali dari gurupendidikan.co.id: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-mahasiswa/>
- Kurniawati, P. (2018, Oktober 29). *Pengujian Sistem*. Diambil kembali dari Medium.com: <https://medium.com/skyshidigital/pengujian-sistem-52940ee98c77>
- Lans, Rick F.Van der. (2007). *SQL for MySQL developers : a comprehensive tutorial and reference*. Boston : Pearson Education.
- Safaat H, Nasrudin. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smarthphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sanadi, E. A., Achmad, A., & Dewiani. (2018). Pemanfaatan Realtime Database di Platform Firebase Pada Aplikasi E-Tourism Kabupaten Nabire. *Jurnal JPE*, 21 - 22.
- Setiawan, S. (2021, Juni 2). *Pengertian Analisis Sistem - Fungsi, Tugas, Tahap, Langkah, PIECES, Para Ahli*. Diambil kembali dari gurupendidikan.co.id: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-analisis-sistem/>
- Soemanto, W. (2009). *Pedoman teknik penulisan skripsi (Karya Ilmiah)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung :ALFABETA.

Sukamto, Rosa Ariani dan Muhammad Shalahuddin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Modula.

Sumarsono, Sonny , *Metode Riset Sumber Daya Manusia* , Jember:Graham Ilmu, 2004.

Sutabri, T. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Turban, Efraim, dkk. 2005. *Decision Support Systems and Intelligent Systems (Sistem Pendukung Keputusan dan Sistem Cerdas) Edisi 7*. Yogyakarta : Andi Offset.

Turban, Efraim., R.Kelly Rainer and Richard E.Porter, (2004), *Introduction to Information Technology*, 3 Edition, Jhon Wiley & son, New Jersey, USA.

Oktriwina, A. S. (2020, Desember 10). *Berkenalan dengan CRUD, Elemen Penting dalam Back End Development*. Diambil kembali dari Glints.com: <https://glints.com/id/lowongan/crud-adalah/#.YPVedi8VPfZ>

Papilaya, J. O., & Huliselan, N. (2016). Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa. *Psikologi Undip*, 56.

Prawiro, M. (2019, April 30). *Pengertian Aplikasi: Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi*. Diambil kembali dari maxmanroe.com: <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-aplikasi.html>

Prawiro, M. (2020, Juli 23). *Pengertian Algoritma: Ciri-Ciri, Fungsi, Jenis-Jenis, dan Contoh Algoritma*. Diambil kembali dari maxmanroe.com: <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-algoritma.html>

Putra. (2019, Oktober 23). *Pengertian Android : Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi Android OS*. Diambil kembali dari Salamdian.com: <https://salamadian.com/pengertian-android/>

Putra. (2020, Februari 9). *Pengertian Informasi: Fungsi, Konsep Dasar & Jenis Jenis Informasi*. Diambil kembali dari salamadian.com: <https://salamadian.com/pengertian-informasi/>

Putri, V. k. (2021, Juni 22). *Komponen Komputer : Input, Ouput, Processing dan Storage Device*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/22/132451769/komponen-komputer-input-output-processing-dan-storage-device>

Rachmawati, A., Nugraha, A. L., & Awaluddin, M. (2017). Desain Aplikasi Mobile Informasi Pemetaan Jalur Batik Solo Trans Berbasis Android Menggunakan Location Based Service. *Geodesi Undip*, 49.

Riyadi, H. (2019, Juni 29). *Pengertian Input dan Ouput pada Komputer yang Perlu Anda Ketahui*. Diambil kembali dari nesabamedia.com: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-input-dan-output/>

Thabrani, G. (2019, Agustus 20). *Pengertian Desain (Lengkap) Berdasarkan Pendapat Para Ahli*. Diambil kembali dari serupa.id: <https://serupa.id/pengertian-desain/>

Wahana Komputer. 2010. *The 40 Best Java Applications*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Wahyudi, S. E. (2019, Novemver 5). *Laravel CRUD : Update & Delete (Belajar Laravel #14)*. Diambil kembali dari informatika.uc.ac.id: <http://informatika.uc.ac.id/id/2019/11/laravel-crud-update-delete/>

Wibowo, D. C. (2019, Mei 30). *Apa itu Android Studio dan Android SDK?* Diambil kembali dari dicoding.com: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-android-studio-dan-android-sdk/>