

DAFTAR PUSTAKA

Afrianto, Teguh. 2011, Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT, Yogyakarta, Andi Publisher.

Asrudin Hormati. 2012. Pengujian Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology Dalam pemanfaatan Sistem Informasi Keuangan Daerah. Akuntansi Multiparadigma. 3 (1): 1-160.

Bay Haqi & Heri Satria Setiawan, 2019, Aplikasi Absen Dosen dengan Java dan Smartphone sebagai barcode Reader, Jakarta, PT Elex Media Komputindo.

Habib RPN, Syaharuddin, Kiki RAK, Vera M, & Farah HS. 2019. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor. Pengabdian Masyarakat Berkemajuan. 2(2): 42-45.

J.Hutahaena, Konsep Sistem Informasi, Yogyakarta, 2015, Deepublish.

Kadir A., 2017, Langkah Mudah Pemrograman Android Menggunakan App Inventor 2 Ultimate, Yogyakarta, PT Elex Media Komputindo.

Mohammad Zamroni. 2009. Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. Jurnal Dakwah. X (2): 195-211.

Nazarudin Safaat Harahap. 2012. Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika. Bandung.

Susanto, Azhar. 2013, Sistem Informasi Akuntansi, Bandung, Lingga Jaya

Sutarman, 2009, Pengantar Teknologi Informasi, Jakarta, Bumi Aksara.

Venkatesh, V Moris, M.G., Davis, G.B., and Davis F.D., 2003, "User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View," MIS Quarterly, Vol.27, No.3, September, pp.425-475.

<https://tekno.kompas.com/read/2019/05/15/21074097/masih-sedikit-sarjana-ti-indonesia-yang-jadi-programmer?page=all>

<https://codepolitan.com/tingkatan-seorang-programmer-berdasarkan-skill-level>