

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Fernando, M. A. Mustaqov, and D. A. Megawaty, "Penerapan Algoritma a-Star Pada Aplikasi Pencarian Lokasi Fotografi Di Bandar Lampung Berbasis Android," *J. Teknoinfo*, vol. 14, no. 1, p. 27, 2020, doi: 10.33365/jti.v14i1.509.
- [2] A. Cantona, F. Fauziah, and W. Winarsih, "Implementasi Algoritma Dijkstra Pada Pencarian Rute Terpendek ke Museum di Jakarta," *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 27–34, 2020, doi: 10.26905/jtmi.v6i1.3837.
- [3] S. Purwanto E.S.G.S and A. Thio Fadly, "Perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Pasaman Barat Berbasis Android Menggunakan Metode Haversine," *J. Komput. Terap.*, vol. 7, no. Vol. 7 No. 2 (2021), pp. 240–250, 2021, doi: 10.35143/jkt.v7i2.4876.
- [4] Damaya, *Super Student Preneur*. Yogyakarta: Laksana, 2018. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Super_Student_Preneur/yhc5EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [5] A. Muhkamaat Abdillah and N. Ika Kurniati, "Penerapan Metode Haversine pada Aplikasi Layanan Perbaikan Kendaraan Berbasis Location Based Service (The Application of Haversine Method on Vehicle Repair Service App Using Location Based Service)," *JUITA J. Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 81–91, 2019.
- [6] A. Y. Arrasyid and A. A. A. Karim, "Aplikasi Pencarian Pondok Pesantren Terdekat Menggunakan Algoritma Haversine di Daerah Istimewah Yogyakarta," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 7, no. 1, pp. 61–70, 2022.
- [7] S. I. Purnawan, F. Marisa, and I. D. Wijaya, "Aplikasi Pencarian Pariwisata Dan Tempat Oleh-Oleh Terdekat Menggunakan Metode Haversine Berbasis Android," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 3, no. 2, pp. 9–16, 2018, doi: 10.37438/jimp.v3i2.166.
- [8] A. Febriandirza, "Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan

- Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin,” *Pseudocode*, vol. 7, no. 2, pp. 123–133, 2020, doi: 10.33369/pseudocode.7.2.123-133.
- [9] A. Zulus and N. K. Daulay, “Sistem Informasi Geografis Lokasi Wisata Kuliner Pada Kota Lubuklinggau Berbasis Android,” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 4, no. 02, pp. 109–115, 2019, doi: 10.32767/jusim.v4i02.637.
- [10] Muhammad Ridwan Arif Cahyono, Ita Mariza, and Wirawan, “Sistem Pemantauan dan Pengendalian Sepeda Listrik Berbasis Internet of Things,” *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 11, no. 1, pp. 53–60, 2022, doi: 10.22146/jnteti.v11i1.3183.
- [11] S. Kartika, “Pencarian Lokasi Donatur Terdekat Startup,” 2021.
- [12] S. S. Hutaeruk, “Implementasi Google Maps API Untuk Pencarian Nomor Trayek Angkutan Umum Terdekat Ke Lokasi Tujuan Di Kota Medan Berbasis Mobile Android Menggunakan Metode Dijkstra,” *Pelita Inform. Inf. dan Inform.*, vol. 10, no. April, pp. 123–128, 2022.
- [13] G. R. Payara and R. Tanone, “Penerapan Firebase Realtime Database Pada Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android,” *JuTISI J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 3, pp. 397–406, 2018.
- [14] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur’aini, and M. H. Aufan, “Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma,” *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [15] R. Rosaly and A. Prasetyo, “Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan,” *Https://Www.Nesabamedia.Com*, vol. 2, p. 2, 2019, [Online]. Available: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/>
- [16] H. Hidayatullah, “Perancangan aplikasi android pencarian studio musik menggunakan metode geograpich information system (gis),” 2018.
- [17] T. Arianti, A. Fa’izi, S. Adam, and Mira Wulandari, “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language),” *J. Ilm. Komput. ...*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022, [Online].

- Available: <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- [18] W. Widyatmoko and N. Pamungkas, "Pemodelan Unified Modeling Language pada Sistem Aplikasi Pariwisata (SiAP)," *J. Bumigora Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 73–84, 2022, doi: 10.30812/bite.v4i1.1871.
 - [19] H. Irsyad, "Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Perumahan Di Kota Palembang Berbasis Web Mobile (Studi Kasus Pt. Sandaran Sukses Abadi)," vol. 3, no. 1, pp. 1–23, 2018.
 - [20] A. F. Prasetya, Sintia, and U. L. D. Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *J. Ilm. Komput. Terap. dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
 - [21] M. Tabrani and I. Rezqy Aghniya, "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 1, pp. 44–53, 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i1.65.
 - [22] D. S. Anwar and D. Rohpandi, "Sistem pendukung keputusan untuk menentukan lahan tanaman cabai dengan menggunakan metode simple additive weighting," *Proceeding Semin. Nas. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 657–660, 2018.
 - [23] F. N. Hasanah, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. 2020. doi: 10.21070/2020/978-623-6833-89-6.
 - [24] V. Febrian, M. R. Ramadhan, M. Faisal, and A. Saifudin, "Pengujian pada Aplikasi Penggajian Pegawai dengan menggunakan Metode Blackbox," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 5, no. 1, p. 61, 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i1.4340.
 - [25] B. A. Priyaungga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 3, p. 150, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i3.5343.
 - [26] F. Ikhwan and H. Kurniawan, "Pemanfaatan Algoritma Greedy Pada Aplikasi Pemesanan Jasa Grooming Kucing Berbasis Android," *Enter*, vol. 2, pp. 103–113, 2019.