

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2020). *Menguasai Reach JS Untuk Pemula: Panduan belajar JavaScript dari dasar hingga memmbuat aplikasi web modern*. Rohi Abdulloh.
- Desain, D. S. (2018). *Dasar Seni dan Desain*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Fauzi, M. (2018). *Komputer Dan Internet Volume 68 dari Buku panduan*. Duta Media Publishing.
- Ganda, R. S. (2019). *Happy Flutter: Membuat Aplikasi Android dan iOS dengan Mudah menggunakan Flutter - UDACODING*. UDACODING.
- Habib, O. M. (2020). *Developing Multi-Platfom Apps With Visual Studio Code by building multi-platform, cloud-native, and mictoservices-based apps*. Pack Publishing Ltd.
- Herlinah, & Musliadi. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta Pusat: Elex Media Komputindo.
- Hidayah, N. A. (2017). Analisis Pemeliharaan Mesin Blowmould Dengan Metode RCM Di PT.CCAI. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Krisbiantoro, D. (2018). *Buku Ajar Aplikasi Komputer*. Purwokerto: Deepublish.
- Kurosaki, M. (2020). *Flutter dari nol*. BlackangelMdia.
- Makdis, N. (2020). *Pemanfaatan Internet Untuk Perkuliahan*. Penapersada.
- Mulyana, I., Putra, A. P., & Suriansyah, M. I. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia Volume 1 dari Teori dan Implementasi*. Flash.
- Raharjo, B. (2019). *Pemrograman Android dengan Flutter*. Bandung: Informatika Bandung.
- Ramdany, E. B. (2019). *Membangun Aplikasi Android, Web dan Web Service*. Bandung: Informatika Bandung.
- Rianto, I. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Lakeisha.
- Rosyana Fitria Purnomo, O. W. (2021). *Firestore: Membangun Aplikasi Berbasis Android*. Andi.
- Saputra, F. d. (2020). *Panduan Pembuatan Aplikasi Monitoring dan Penilaian Kinerja Pengembangan Talent Pada Perusahaan*. Kreatif.
- Sari, Y. (2017). *Logika Algoritma, Pseudocode, Flowchart, dan C++*. Perahu Litera.
- Sulaiman, I., Fahrizal, & Moulana, R. (2015). *Penerapan Komputer*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Syah, N. S. (2019). *Membangun Ojek Online Menggunakan Firebase - UDACODING*. UDACODING.

- Tolle, H., Pinandito, A., Kharisma, A. P., & Dewi, R. K. (2017). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Wijayanto, Y. Y. (2017). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: Elex Media.