

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). 7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Agus Candra, I. S. (2019). Sistem Informasi Akademik Berbasis Android Di SMK Xaverius 1 Palembang. Jurnal Bina Darma Conference on Computer Science, Vol. 1, No. 3.
- Angghy Nur Septian. (2021). Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Mahasiswa Universitas Xyz. Jurnal.Balitbangda.Lampungprov.Go.Id/, Vol.9, No.3.
- Arsip-arsip di SMP Bina Taruna Medan.
- Dewi Primasari, D. L. (2018). Sistem Informasi Bimbingan Konseling Berbasis Android. Jurnal Teknik Informatika, Vol. 6, No.1.
- Ditjen Aplikasi Informatika. (2021). Warganet Meningkatkan, Indonesia Perlu Tingkatkan Nilai Budaya di Internet. <https://aptika.kominfo.go.id/2021/09/warganet-meningkat-indonesia-perlu-tingkatkan-nilai-budaya-di-internet/>
- Edde, G. P. (2021). Pembuatan Aplikasi Reminder Jadwal Perkuliahan di Jurusan Elektronika Berbasis Android. Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, Vol. 9, No.4.
- Enterprise, J. (2017). Otodidak Pemrograman Database dengan Visual Basic. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Erwin Gunadhi, M. Y. (2019). Sistem Informasi Agribisnis Kopi Berbasis Android. Jurnal Algoritma. Vol. 16, No.01.
- Fadhilaturrahmi. (2018). Lingkungan Belajar Efektif Bagi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, Vol. 2, No.2.
- Husin, A. (2019). Pengetahuan Guru Terhadap Potensi Sekolah Untuk Pendidikan Nilai Lingkungan Hidup. Palembang: Prosiding National Conference on Mathematics Education (NaCoME), Hal. 234–242.
- Irnin Agustina Dwi Astuti, dkk, (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 3, No. 1.
- Irwansyah, I. P (2018). Sistem Informasi Akademik Subsistem Master Data Mahasiswa Dengan Menggunakan Framework CodeIgniter. Jurnal Informatika, Vol. 3, No. 3.

- Kusnandar. (2021). Pengguna Internet Indonesia Peringkat Ke-3 Terbanyak di Asia. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia>.
- M. Misbahul Haqi, G. K. (2020). Aplikasi Marketplace Sembako Berbasis Mobile Mobile-Based Growth MarketPlace Application. Jurnal Digital Teknologi Informasi, Vol. 1, No. 1.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Rancang Bangun Kumpulan Doa. Jurnal Sains Dan Informatika, V4.I1 (54-67).
- Pegi Artika Rani, A. N. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Bimbingan Belajar (BIMBEL) Di Kota Jambi. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika, Vol. 2, No.4.
- Rivaldo Efrain, H. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Vol. 1, No. 3.
- Roberto Kaban, W. Y. (2019). Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android (Study Kasus : PT. ALS Terminal Pasar X Tanjung Beringin). Jurnal Manajemen Bisnis, Vol. 32, No. 1.
- Rosa Ariani Sukamto, M. S. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika Bandung.
- Satiaji, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Desain Jersey Berbasis Android Dengan Menggunakan Teknologi Firebase (Studi Kasus : Konfeksi Minister). Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi, Vol. 2, No. 2.
- Uci Rahmalisa, Y. I. (2020). Aplikasi Absensi Guru Pada Sekolah Berbasis Android Dengan Keamanan QR Code (Studi Kasus : SMP Negeri 4 Batang Gansal). Jurnal Ilmu Komputer, Vol. 6, No.2.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 18 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.