

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawarman, D. &. (2023). Pengembangan Prototipe Aplikasi Pesantren Kilat (APASKIL) Berbasis *Mobile* Pada Ikatan Remaja Masjid. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 303-310.
- Diatmika, N. G. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Restoran. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 1051-1060.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*.
- Imron, I. A. (2021). Perancangan Aplikasi *Mobile* Zakat dan Infaq Berbasis Android Pada Baznas Kabupaten Tanggerang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 197-205.
- Munawar, M. (2018). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML. In M. Munawar, *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML Edisi 2*. Informatika.
- Nandi, C. A. (2022). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Reimbursement Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode Throw-away Prototyping PT Fumida Pestindo Jaya. *Doctoral dissertation, Universitas Bakrie*.
- Nuryana, Z. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan agama islam. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*, 75-86.
- Pratama, I. (2019). Sistem Informasi dan Implementasinya: Teori & Konsep Sistem Informasi Disertasi Berbagai Contoh Praktiknya Menggunakan Perangkat Lunak Open Source. In I. Pratama, *Informatika* (pp. 50-62).
- Purwanto, H. (2021). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Pelatihan Karyawan Pt. Xyz. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 25-46.
- Sari, I. R. (2021). Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Menggunakan PHP. In I. R. Sari, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Menggunakan PHP*. Andi.

- Sidik, A. M. (2018). Perancangan Sistem Informasi E-Recruitment Guru Studi Kasus di SMK Kusuma Bangsa. *Jurnal Sisfotek Global*.
- Simatupang, J. &. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada PO.Handoyo Berbasis Online. *Jurnal Intra Tech*, 11-25.
- Syarifudin, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Sisfokom*, 149-158.
- Tilley, S. &. (2016). System Analysis and Design Eleventh Edition Cengage Learning. In S. &. Tilley, *System Analysis and Design Eleventh Edition Cengage Learning*..
- Trianto, E. M. (2020). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Permainan Memory Card Online Bertema Kemerdekaan Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 11-26.
- Wang, H.-Y. C.-H. (2018). What Affect Mobile Application Use? The Roles Of Consumption Values. *International Journal Of Marketing Studies*, 11.
- Wibowo, A. &. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi Menggunakan Metode *Throwaway Prototyping Development*. . *Semnasteknomedia Online*, 4-11.
- Yusman, S. A. (2021). Analisis Perancangan Aplikasi Pekerja Bangunan *Online* (KULON) Berbasis *Mobile* Dengan Menggunakan Metode *Throw-Away Prototyping*. *Doctoral dissertation, Universitas Bakrie*.
- Zalik, N. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan Agama Islam Univeristas Ahmad Dahlan Yogyakarta. *TAMADDUN: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*.