

## Daftar Pustaka

- [1] Wulandari, D. (2017). *perancangan system simpan dan pinjam koperasi unit desa (kud) pegawai negeri pegas Pontianak*. Pontianak.
- [2] Pranowo, S. N. (2017). *sistem informasi simpan pinjam koperasi unit desa (kud) dwi mulyo sambirejo kabupaten sragen*. Sragen.
- [3] Nugroho, Y. B. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam dengan Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)*. Semarang.
- [4] Lestari, M. (2014). *Perancangan sistem aplikasi koperasi simpan pinjam pada koperasi keluarga besar stmik cikarang*. Cikarang.
- [5] Aryantha, I. G. (2010). *Analisis dan Perancangan sistem informasi koperasi simpan pinjam di koperasi monang-maning menggunakan visual studio c#.net 2005*. Bali.
- [6] Dhanta, R. (2009). *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: Indah.
- [7] Fitriyani, N. L. (2014). *Fitriyani, N.L., 2014, Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Android Pada Restoran (Studi Kasus : Lesehan Maharani Yogyakarta), Skripsi, Univ. Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta*. Yogyakarta: Univ. Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- [8] Harry Dhika, dkk. (2016). Perancangan Sistem Informasi Jasa pengiriman Barang Berbasis Web. *Simetris* , Vol 7 No 1, ISSN: 2252-4983 :<http://dx.doi.org/10.24176/simet.v7il.487>.
- [9] Jos Forman Tompoh, Steven R. Sentinuwo, Alicia A. E. Sinsuw. (2016). *E-Jurnal Teknik Informatika, Vol 9, No.1, Oktober. Universitas Sam Ratulangi, Manado*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- [10] Ramakrishnan, R. dan Gehrke, J. (2003). *Sistem Manajemen Database.Edisi ke-3. Terjemahan Tim Penerjemah ANDI*. Yogyakarta: Andi.
- [11] Rosa A.S dan M Salahuddin. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan berorientasi Objek), Modula, Bandung*. Bandung.

- [12] Safaat, H. N. (2011). *Android (Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android)*. Informatika, Bandung. Bandung.
- [13] Safitri, D. (2015). *Aplikasi Sistem Informasi Akademik Berbasis mobile android pada SMK N 5 Pangkalpinang*. Pangkalpinang.
- [14] Simarmata. (2010). *Prototype adalah bagian produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang di tampilkan*. Medan.
- [15] Sunarfrihantono dan Bimo. (2007). *PHP dan MySQL untuk Web*. Yogyakarta: Andi.
- [16] Taufiq, Rahmat ST. (2013). *Sistem Informasi Manajemen (Konsep Dasar, Analisis dan Metode Pengembangan)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [17] Arifianto, T. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta: Andi Publisher.

