

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Christian mensana, 2017, Rancang Bangun Aplikasi Komunikasi Guru dan Orang Tua Murid Sekolah Dasar Berbasis Android(Studi Kasus: Harapan Bangsa School Balikpapan), *Skripsi*, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- [2] Febrian Prayoga, 2016, Perancangan *Prototype* Aplikasi Pengumuman Kelas Menggunakan Teknologi *Firebase Cloud Messaging* pada Android, *Skripsi*, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- [3] Yusida Rizka Olivia, 2016, Perancangan dan Implementasi Aplikasi Bursa Panitia Berbasis Android Menggunakan Teknologi *Google Cloud Messaging*, *Skripsi*, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- [4] Dwi Purnomo, 2017, Model *Prototyping* pada Pengembangan Sistem Informasi, *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, Vol. 2 No. 2, halaman 54-61, <http://ejournal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/view/67/39>
- [5] Yurindra S.Kom.M.T., FCCH, 2017, *Software Engineering*, Deepublish(CV Budi Utama), Yogyakarta.
- [6] Muchlisin Riadi, 2016, Pemrograman Berorientasi Objek (OOP), <https://www.kajianpustaka.com/2016/10/pemrograman-berorientasi-objek-oop.html>, diakses tanggal 4 Mei 2018.
- [7] Findra Kartika Sari Dewi<sup>1</sup>, Theresia Devi Indriasari<sup>2</sup>, Yoris Prayogo<sup>3</sup>, 2016, Rancang Bangun Aplikasi Pengingat Kegiatan Akademik Berbasis *Mobile*, *Jurnal Buana Informatika*, Vol. 7 No. 4, Halaman 303-312.
- [8] Havaluddin, 2011, Memahami Penggunaan UML(*Unified Modeling Language*), *Jurnal Informatika Mulawarman*, Vol. 6 No. 1, halaman 1-15, <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/16/pd>.
- [9] Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya, 2014, Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti, *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol.8, No.2, halaman 61-69, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=350262&val=7183&title=Aplikasi%20Pinjaman%20Pembayaran%20Secara%20Kredit%20Pada%20Bank%20Yudha%20Bhakti>.
- [10] Murtiwiyati dan Glenn Lauren, 2013, Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis

Android, *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, Vol. 12 No. 2, halaman 1-10, <http://murtiwiyati.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/2058/jurnal+Android.pdf>.

- [11] Jubilee Enterprise, 2015, *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [12] Abdul Kadir, *Buku Pertama Belajar Pemrograman Java untuk Pemula*, Mediakom, Yogyakarta.
- [13] Tenia Wahyuningrum dan Dwi Januarita, 2015, Implementasi dan Pengujian Web *E-commerce* untuk Produk Unggulan Desa, *Jurnal Komputer Terapan*, Vol. 1 No. 1, halaman 57-66, <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/download/11/11>.
- [14] Muhammad Irsan, 2015, Rancang Bangun Aplikasi *Mobile* Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja di Instansi Pemerintah, *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, Vol. 3 No. 1, Halaman 1-6.
- [15] Rosa A.S. dan M. Shalahuddin., 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Informatika Bandung, Bandung.
- [16] John Callaham, 2018, The history of Android OS: its name, origin and more, <https://www.androidauthority.com/history-android-os-name-789433/>, diakses tanggal 3 Mei 2018.
- [17] Sekolah Dasar Maria Goretti Sungailiat.

