DAFTAR PUSTAKA

[1] T. Pangaribuan, "Prototyping Dan Penerapannya," *30 Maret 2019*. [Online]. Available: https://medium.com/@trispangrib/prototyping-dalam-proses-design-thinking-abca91721570.

[2] M. Rais, "Penerapan Konsep Object Oriented Programming Untuk Aplikasi Pembuat Surat," *PROtek J. Ilm. Tek. Elektro*, vol. 6, no. 2, pp. 96–101, 2019, doi: 10.33387/protk.v6i2.1242.

[3] Rosidah;., "Bab Ii Landasan Teori," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 8–24, 2018.

[4] Fathansyah, "Rancang Bangun Aplikasi Pendataan Kompensasi Bagi Mahasiswa Teknik Telekomunikasi Berbasis Android.," *Stat. F. Theor*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.

[5] R. Nastainullah, "Apa Itu Adobe XD dan Fiturnya." 2020.

[6] A. Saquro and S. Assegaff, "Informasi Ujian Berbasis Android Pada Smkn 3 Kota Jambi," *Anal. Peranc. Apl. Sist. Inf. Ujian Berbas. Android Pada SMKN 3 Kota Jambi*, vol. 4, no. 3, pp. 276–288, 2019.

[7] M. H. Syahbani, "Pembangunan Aplikasi Simulasi Ujian Berbasis Aplikasi Perangkat Bergerak," *Annu. Res. Semin.*, vol. 2, no. 1, pp. 251–255, 2017.

[8] D. Of, T. To, Q. Software, and B. On, "Pengembangan Software Time To Quiz Berbasis Android," pp. 1–7.

[9] R. . Wahyudi and Pasaribu Hendra Handoko Syahputra, "Perancangan Aplikasi Quiz Menggunakan Metode Pengacakan Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android," *Riau J. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 17–26, 2015.

[10] D. Polanda, R. Watrianthos, and I. Purnama, "Perancangan Kuis Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Smk Swasta Al-Azis," *J. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 21–26, 2019, doi: 10.36987/informatika.v5i2.726.