

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Pristiani and Y. Syafitri, "Membangun Aplikasi Arisan Online Berbasis Web Android," *J. Onesismik*, vol. 3, no. 3, 2019.
- [2] I. Budiarto, "Analisa Dan Perancangan Sistem Manajemen Arisan Berbasis Android," *JUSIBI (Jurnal Sist. Inf. dan Bisnis Digit.*, vol. Vol. 1(6), no. 6, 2019.
- [3] S. Hidayati and M. Mutmainnah, "Arisan Gantangan Sebagai Perlindungan Sosial," *Pamator J.*, vol. 13, no. 1, 2020, doi: 10.21107/pamator.v13i1.6924.
- [4] "APLIKASI ARISAN BANGUN RUMAH BERBASIS WEB," *J. Tek. Inform*, vol. 13, no. 4, 2018, doi: 10.35793/jti.13.4.2018.28107.
- [5] R. R., M. K. ., I Ketut Resika Arthana, S.T., and U., "USABILITY TESTING PADA APLIKASI HOOKI ARISAN DENGAN MODEL PACMAD MENGGUNAKAN PENDEKATAN GQM," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform*, vol. 8, no. 1, 2019, doi: 10.23887/karmapati.v8i1.16983.
- [6] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, 2017, doi: 10.37438/jimp.v2i2.67.
- [7] Munawar, *Analisis Perancangan Sistem Berorientasikan Objek dengan UML (Unified Modeling Language)*. 2018.
- [8] E. R. (2018. Winaryatin, *Landasan Teori*, vol. 5, no. 2012. 2016.
- [9] S. Mujilahwati and S. N. Fauziah, "PEMODELAN OOAD APLIKASI PREDIKSI HARGA SEMBAKO BERBASIS ANDROID," *Antivirus J. Ilm. Tek. Inform*, vol. 12, no. 1, 2018, doi: 10.35457/antivirus.v12i1.430.
- [10] M. Susilo, "RANCANG BANGUN WEBSITE TOKO ONLINE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL," *InfoTekJar (Jurnal Nas. Inform. Dan Teknol. Jaringan)*, vol. 2, no. 2, pp. 98–105, 2018, doi: 10.30743/infotekjar.v2i2.171.
- [11] A. R. Putera and M. Ibrahim, "Rancang Bangun Sistem Informasi Peminjaman dan Pengembalian Buku Perpustakaan SMP Negeri 1

- Madiun,” *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, 2018, doi: 10.25273/doubleclick.v1i2.2025.
- [12] P. Nurjana and A. Erlansari, “Linear Congruent Method Dan Algoritma Suffix Tree Pada,” vol. 5, no. 3, pp. 307–316, 2017.
- [13] A. Andilala and G. Gunawan, “Implementasi Linear Congruent Method Untuk Pengacakan Soal Pada Game Perhitungan Jarimatika Berbasis Android,” *J. Technopreneursh. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–18, 2018, doi: 10.36085/jtis.v1i1.38.
- [14] B. Erdani, F. D. Aditia, S. Rodiah, C. Ciptyasih, and I. H. Santi, “Sistem Aplikasi Kamus Istilah Bahasa Pemrograman PHP Menggunakan Algoritma Brute Force,” *JMAI (Jurnal Multimed. Artif. Intell.* vol. 3, no. 1, 2019, doi: 10.26486/jmai.v3i1.82.
- [15] H. Priyambudi, “Pengertian Metode Prototype, Tahapan dan Kelebihan Metode Prototype,” 29 Novemb. 2017, 2017.
- [16] B. A. Herlambang, S. Wibowo, C. Choirunnisa, and V. A. V. Setyawati, “Implementasi Algoritma Linear Congruent Method Pada Pengacakan Soal Kuis dalam Aplikasi Mobile Learning Anemia Berbasis Android (MobiliA),” *J. Transform.*, vol. 18, no. 2, 2021, doi: 10.26623/transformatika.v18i2.2382.