



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Fazri, Gurniwan Kamil, Siti Komariah. (2016). PRT pocokan saja, dengan beban kerja yang terbatas dalam waktu kerja, pagi sampai sore hari.
- Alit Arsana, I Nyoman. (2014). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce untuk Booking Online Hotel Menggunakan Layanan Web Service.
- Allo, Tita Don. (2016). Tinjauan Yuridis terhadap Perikatan dalam Penyedia Jasa Layanan Taksi Uber dan Pertanggungjawaban bagi Penyedia Jasa Layanan Taksi Uber, Pemilik Rental Mobil, Sopir Taksi Uber yang Menimbulkan Kerugian bagi Pengguna Jasa .
- Amajida, F. D. (2016). Kreativitas Digital dalam Masyarakat Risiko Perkotaan: Studi Tentang Ojek Online “GO-JEK” di Jakarta.
- Arief, F. (2014). Aplikasi Panduan Transportasi Umum di Kota Pekanbaru Berbasis Android.
- Azhfahani, A. (2017). Aplikasi Pencatatan Laporan Stok Produk Makanan Instan Pada PT. Karunia Alam Segar.
- Azmi, M. (2014). Perancangan Website E-Commerce pada Toko Hadi Songket Bberbasis PHP dan MYSQL. 10.
- B. Shneiderman, C. Plaisant. (2010). *Designing The User Interface*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Darmawan Setiya Budi, Taghfirul Azhima Yoga Siswa, Heri Abijono. (2016). Analisis Pemilihan Penerapan Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak.
- Fadel Muhammad Ikhwan, Ratna L.Nugroho. (2015). The Identification Of Strategic Entrepreneurship To Indonesian Family Business(a Case Study Of Kirana Kreasinusa Wedding Organizer Family Business).
- Fadillah Samali, Y. (2014). Aplikasi Pendaftaran Pasien pada Pusat Kesahata Masyarakat Merdeka Palembang Berbasis Web.
- Fajrin, O. R. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar.

- Halim, I. A. (2015). Pengaruh Kepuasan Kerja dan Disiplin Kerja Pada Kualitas Layanan Sopir di PT USAHA JAYA GRESIK.
- Irsan, M. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android untuk Mendukung Kinerja di Instansi Pemerintahan.
- Kenneth Y. R. Palilingan, Alicia A. E. Sinsuw, ST, MT, Xaverius B. N. Najoan, ST, MT. . (2014). Registrasi Calon Siswa Baru Berbasis Mobile Android di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Manado.
- Muhammad Taufik, Eko Darwiyanto, Shinta Yulia. (2015). Analisis dan Implementasi Perancangan Metode Rational Unified Process pada layanan SDB dan Metode Pengujian Product Metric pada Bank Mandiri Cabang Palu Sam Ratulangi.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muryanti, M. (2014). Perubahan Pemaknaan Peran Perempuan Muslim dalam Pengasuhan Anak di Pedesaan Kawasan Prambanan .
- Randika, D. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan Sopir Taksi (Studi Kasus Taksi Gemah Ripah Kota Bandung).
- Subagia, A. (2016). *Membuat Web dengan PHP 7 dan Database PDO MySQLi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wahana Komputer. (2014). *Membangun Aplikasi Mobile Cross Platform dengan PhoneGap*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wasis, H. (2019, January 24). *Agile Development Methods*. Retrieved from Academia.edu:
https://www.academia.edu/29370544/Agile_Development_Methods
- Williams, B.K and Sawyer, S.C. (2011). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications. (9th edition)*. New York: McGraw-Hill.
- Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (UX) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual.
- Yulianti, D. (2017). Aplikasi Simulasi Laporan Keuangan Pribadi Berbasis Android.