

DAFTAR PUSTAKA

- Abrahamsson, P., A. Hanhineva, H. Hulkko, T. Ihme, J. Jöölinoja, M. Korkala, J. Koskela, P. Kyllönen, O. Salo. 2004. *Mobile-D: An Agile Approach for Mobile Application Development*.
- Anditya, M. Ilhami. 2015. *Jago Bikin Aplikasi SmartPhone*. Cetakan pertama. Andi. Yogyakarta.
- Dewanti, P., P.A.G. Permana. 2017. Pengembangan Aplikasi Hybrid Menggunakan Ionic 2 Framework Dan Angular 2. *Konferensi Nasional Sistem dan Informatika*. 396-400.
- Ependi, U. 2017. Mobile Application Monitoring Pengisian Uang Anjungan Tunai Mandiri PT Bank Mandiri Cabang Palembang. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*. 3(1). 33-39.
- Jogiyanto. 2005. *ANALISIS & DESAIN SISTEM INFORMASI: Pendekatan Terstruktur, Teori, dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Edisi Ketiga. Andi. Yogyakarta.
- Kadir, A., T.C. Triwahyuni. 2013. *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Edisikedua. Andi. Yogyakarta.
- Khan, M.E. 2011. Different Approaches To Black Box Testing Technique For Finding Errors. *International Journal Of Software Engineering & Applications (IJSEA)*. 2(4). 31-40.
- Mustagbal, M.S., R.F. Firdaus, H. Rahmadi. 2015. Pengujian Aplikasi Menggunakan Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*. 1(3). 31-36.
- Nugroho, B. 2009. *Latihan Membuat Aplikasi Web PHP Dan MySQL Dengan Dreamweaver*. Cetakan kedua. Gava Media. Yogyakarta.
- Oktaviani, N., S. Sa'uda. 2017. Aplikasi Simulasi Soal Tes Kemampuan Dasar Akademik dan Tes Kemahiran Berbahasa Inggris. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan PKM Sains dan Teknologi*. 7(2). 238-243.
- Pressman, R.S. 2010. *SOFTWARE ENGINEERING: A Practitioner's Approach*. Seventh edition. Mc Graw Hill Higher Education. A. Nugroho, G.J.L. Nikijuluw, T.H. Rochadiani, I.K. Wijaya. 2012. *REKAYASA PERANGKAT*

- LUNAK: BUKU SATU, Pendekatan Praktisi*. Edisi pertama. Andi. Yogyakarta.
- Rachman, A., R. Syafari, S. Sa'uda. 2015. Implementasi Metode Mobile-D Pembuatan Intellectual Abilities Plus Berbasis Mobile. *Student Colloquium Sistem Informasi & Teknologi Informatika*. Hal 131-134.
- Rizki, A. Y. Ranius, A. Muzakir. 2014. Implementasi Metode Mobile-D untuk Pembuatan Ensiklopedia Kebudayaan Kota Palembang Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.
- Rosa, A.S., M. Shalahuddin. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Cetakan keempat. Informatika. Bandung.
- Setyaningrum, S. 2013. *Konsep dan Perancangan Basis Data*. Cetakan Pertama. Skripta Media Creative. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Cetakan kedelapan. Alfabeta. Bandung
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Cetakan ke-23. Alfabeta. Bandung.
- Sutabri, T. 2005. *Sistem Informasi Manajemen*. Edisi Pertama. Andi. Yogyakarta.
- Syaripul, N.A., A.M. Bachtiar. 2016. Visualisasi Data Interaktif Data Terbuka Pemerintah Provinsi DKI Jakarta: Topik Ekonomi Dan Keuangan Daerah. *Jurnal Sistem Informasi (Journal Of Information System)*. 2(12). 82-89.
- Tompoh, J.F., S. R. Sentinuwo, A. A. E. Sinsuw. 2016. Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android. *E-Journal Teknik Informatika*. 9(1). 1-9.
- VTT Electronics. 2006. Agile Software Technologies Research Programme. <http://virtual.vtt.fi/virtual/agile/mobiled.html>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2018.