

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., & Kamil, H. (2017). DEVELOPMENT OF SALES APPLICATION OF PREPAID ELECTRICITY VOUCHER BASED ON ANDROID PLATFORM USING QUICK RESPONSE CODE (QR CODE). *JURNAL INFORMATIKA*, Vol. 11, No. 2, 9.
- Android Studio. (2018). *Meet Android Studio / Android Developers*. Dipetik December 22, 2018, dari <https://developer.android.com/studio/intro/>
- Dharwiyanti, S., & Wahono, R. S. (2003). *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*. IlmuKomputer.Com.
- Haryana, K. S. (2008). PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DENGAN MENGGUNAKAN PHP. *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol. 2, No. 1, 14.
- Haryanti, S., & Irianto, T. (2011). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Volume 3 No 1 - 2011, 10-11.
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Informatika Mulawarman*, Vol 6 No.1, 1-2.
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, VOL. IV, NO. 2, 108-109.
- Hendri. (2016). PROTOTIPE APLIKASI PEMESANAN MAKANAN (ELECTRONIC MENU) PADA RESTORAN BERBASIS ANDROID DAN WEB. *Jurnal Ilmiah Media Processor*, Vol.11, No.1, 623.
- Listfield, R., & Montes-Negret, F. (1994). Modernizing Payment System in Emerging Economies. *World Bank Policy Research Working Paper*, 1336.
- Luthfi, F. (2017). Penggunaan Framework Laravel Dalam Rancang Bangun Modul Back-End Artikel Website Bisnisbisnis.ID. *JISKa*, Vol. 2, No. 1, 34.
- Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Nugraha, M. P., & Munir, R. (2011). Pengembangan Aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari Data Berbentuk Image. *Konferensi Nasional Informatika*, ISSN: 2087 - 3328, 148-149.
- Ollie. (2008). *Panduan Praktis Mendesain Template Joomla!* Jakarta Selatan: mediakita.

- Pramihapsari, M., & Kaldera, M. P. (2012). Perancangan Labelling Pada Dokumen Menggunakan QR Code. *Jurnal Teknik Komputer*.
- Rahayu dkk, Y. D. (2006). *Pembuatan Aplikasi Pembacaan Quick Response Code Menggunakan Perangkat Mobile Berbasis J2ME Untuk Identifikasi Suatu Barang*. Surabaya: Politeknik Elektronika Negeri Surabaya Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Rajesh, M., Satya, P. G., & Rao, P. P. (2015). E-Restaurant: Online Restaurant Management System for Android. *International Jurnal & Magazine of Engineering, Technology, Management and Research*, 574-579.
- Ropianto, M. (2016). Pemahaman Penggunaan Unified Modelling Language. *JT-IBSI, Volume 01, Nomor 01*, 47.
- Sari, S. K., & Asniar. (2015). Analisis Dan Pemodelan Proses Bisnis Prosedur Pelaksanaan Proyek Akhir Sebagai Alat Bantu Identifikasi Kebutuhan Sistem. *Jurnal Infotel, Vol. 7 No. 2*, 144-146.
- Sommerville, I. (2011). *SOFTWARE ENGINEERING* (Ninth Edition ed.). Boston: Pearson Education.
- Stone, A. G. (2006). The Case Study Approach to Scenario Planning. *Journal of Practical Consulting, Vol. 1 Iss. 1*, 2006.
- Susanto, R., & Andriana, A. D. (2016). PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DAN PROTOTYPING UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI. *Majalah Ilmiah UNIKOM, Vol.14 No. 1*, 43.
- Timotius Witono & Raphael Susanto. (2012). Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Mobile. *Jurnal Sistem Informasi, Vol.7, No.2*, 147.
- Tompoh, J. F., Sentinuwo, S. R., & Sinsuw, A. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android. *E-journal Teknik Informatika, Vol 9, No 1*, 1.
- Usman, R. (2017). Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran. *Yuridika, Volume 32 No. 1*, 152.
- Wardani, K. T. (2012). Pembangunan Sistem Informasi Akademik Lembaga Bimbingan Belajar Spectrum. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, Volume 4 No 2*, 70.
- Wibowo, R. T. (2014). *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM E-MENU PADA RUMAH MAKAN MUARA KAPUAS*. YOGYAKARTA: STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Widianti, U. D. (2012). Pembangunan Sistem Informasi Aset Di PT.Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero) Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Volume. 1 Nomor. 2, 58.

